7/98

PRZEGLĄD TANICH GIER!

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 4,50zł

Świat Gier Komputerowych

KOMPUTEROWY MAJSTERKLEPKA

Direct 3D versus OpenGL

UNREAL

PANZER COMMANDER

FLIGHT UNLIMITED 2

rady i porady:
BLACK DAHLIA
STARCRAFT
REBELLION
REAH

CONFLICT: FREESPACE

THE GREAT WAR

ISSN 1230-8773
07 >
9 771230 877984

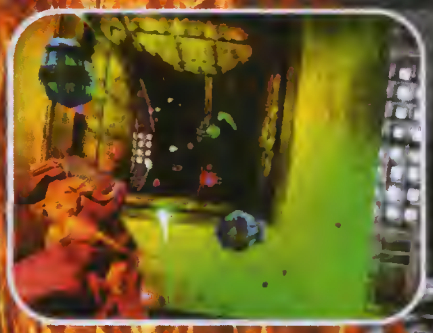
NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.

ZAGRAJ Z NAMI!

SPEŁNI TWOJE MARZENIA!

FORSAKEN™



Forsaken
NIE
wymaga
karty
z akceleratorem 3D

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Działa lepiej z procesorem Pentium®II firmy Intel

Acclaim

CD PROJEKT

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

Biuro: W[illegible] 9/15, tel (0-22) 25 81 71, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, [illegible] 26 17, **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) [illegible]
Warszawa ul. Indyjska 25, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pe[illegible] tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

[illegible] TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne charakterystyczne znaki handlowe i są zastrzeżone należą do ich prawnych właścicieli. CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

Piractwo?
STOP

Świat Gier Komputerowych

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 7/98 (67)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):
Wojciech Stawski

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Przemysław Buska
Piotr Gontarek
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Krzysztof Lutowski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

KOREKTA:
Kamila Tkaczyk

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
IMAGO sp z o.o.

PREZES wydawnictwa:
Andrzej Kentzer

KONTO:
BS Bydgoszcz
B1420007-320645-27001-1

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Cześć

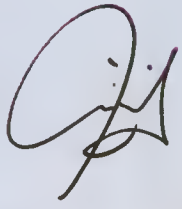
Miniony miesiąc upłynął nam w redakcji w atmosferze nostalgii, a to za sprawą przeglądu tanich gier, który specjalnie dla Was przygotowaliśmy w tym wydaniu ŚGK. Jak nigdy wcześniej, w tym czasie mieliśmy możliwość przypomnieć sobie, co bawiło nas kiedyś, i zweryfikować, czy bawi nadal, przy okazji z radością konkludując, iż nasze gusty wcale nie zmieniły się tak bardzo. Polecam Wam ten materiał, tym bardziej, że tytuły, które tu znajdziecie, w większości wciąż są warte uwagi, a przy tym do nabycia w naszych sklepach po bardzo atrakcyjnych cenach. Warto więc zapoznać się z tą ofertą i być może wybrać coś dla siebie.

Oczywiście, w tym numerze nie zabrakło także nowości, a wraz z nimi słynnego "Unreala", choć co do niego akurat mam dobrą i złą wiadomość. Dobra to ta, że gra wygląda po prostu rewelacyjnie, choć aby wydobyć jej piękno na światło dzienne, trzeba mieć naprawdę niezły sprzęt, natomiast zła, że na tym praktycznie zalety "Unreala" się kończą. Naszym zdaniem, wciąż o niebo lepsze są inne, wcześniejsze gry z tego gatunku. Po prostu wizualne fajerwerki to stanowczo za mało, aby uznać grę za przebój, a na pewno za mało, aby otrzymała od nas wyróżnienie ŚGK POLECA. Chciałbym przy tym podkreślić, że opinię tę wyrobiliśmy sobie na podstawie testów z oryginalną i pełną wersją gry i ręczymy, iż jest ona poparta rzetelnymi, choć oczywiście subiektywnymi argumentami. Więcej wyjaśnień znajdziecie w recenzji tej gry autorstwa ManJAka oraz w mojej wypowiedzi zatytułowanej "Realnie o nierealnym".

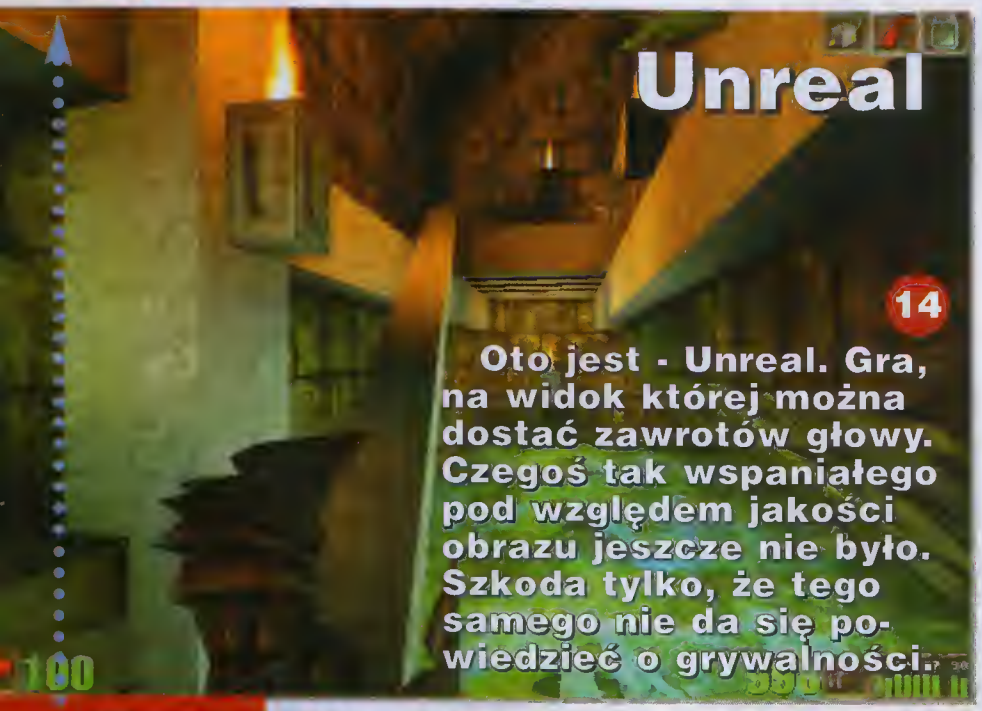
Sytuację z wyróżnieniami ratuje na szczęście "Conflict: Freespace", kontynuacja dwuczęściowego "Descenta", która tym razem toczy się w... otwartym kosmosie. Przyznam się szczerze, że podobnie jak inni, początkowo nie wierzyłem, iż uda się tej grze skutecznie konkurować z takimi gigantami, jak seria "Wing Commander" czy "gwiezdnowojenna" saga firmy Lucas Arts. A jednak, "Conflict: Freespce" dosięgnął poziomu tych znamienitych tytułów i stał się nowym, liczącym się tytułem na rynku kosmicznych symulacji. Polecamy.

Na koniec chciałbym Waszą uwagę zwrócić także na tekst Piotra Bilskiego zatytułowany "Jacy będziemy jutro". Artykuł ten stanowi przegląd różnych modeli społeczeństwa proponowanych przez twórców gier i choć ma dość swobodny, rzekłbym wakacyjny charakter, to jednak zawiera kilka cennych i ciekawych spostrzeżeń.

Zapraszam do lektury.



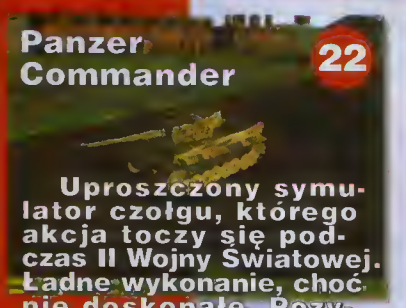
SPIS TREŚCI



Unreal

14

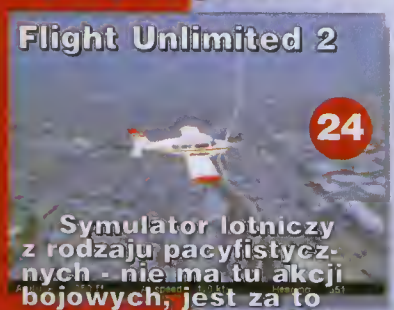
Oto jest - Unreal. Gra, na widok której można dostać zawrotów głowy. Czegoś tak wspaniałego pod względem jakości obrazu jeszcze nie było. Szkoda tylko, że tego samego nie da się powiedzieć o grywalności.



Panzer Commander

22

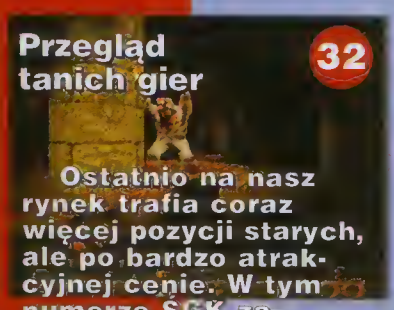
Uproszczony symulator czołgu, którego akcja toczy się podczas II Wojny Światowej. Ładne wykonanie, choć nie doskonałe. Pozycja dla początkujących „czołgistów".



Flight Unlimited 2

24

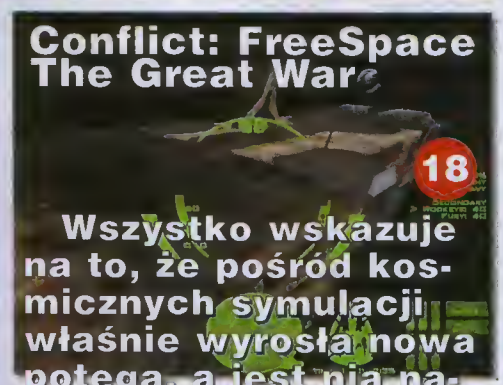
Symulator lotniczy z rodzaju pacyfistycznych - nie ma tu akcji bojowych, jest za to czysta przyjemność latania. I to na najwyższym poziomie. Dla koneserów.



Przegląd tanich gier

32

Ostatnio na nasz rynek trafia coraz więcej pozycji starych, ale po bardzo atrakcyjnej cenie. W tym numerze SGK zamieszczamy przegląd takich właśnie serii w artykule pt. „Tanie przeboje". Polecamy.



Conflict: FreeSpace The Great War

18

Wszystko wskazuje na to, że pośród kosmicznych symulacji właśnie wyrosła nowa potęga, a jest nią następca gry Descent, krzyżówki symulatora i „doomowca", który jednak niewiele ma wspólnego ze swoimi poprzednikami. SGK POLECA.

ZAPOWIEDZI

Acsys 13
Alpha Centauri 10
Buggy 11
Devastator 12
Lambda 10
Malkari 12
Settlers III 11
SimCity 3000 8
Soulbringer 13
Ultima: Ascension 9
Vangers 12

RECENZJE

Birthright: The Gorgon's Alliance 26
Championship Manager 2 45
Conflict: FreeSpace The Great War 18
Deadlock 2: Shrine Wars 28
Flight Unlimited 2 24
Microsoft Golf 1998 Edition 30
Quake 2: Mission Pack 1 29
Panzer Commander 22
Sensible Soccer '98 31
Unreal 14
Wingnuts 44

TANIE PRZEBOJE:

Blade of Destiny/Star Trail 32
Crusader: No Remorse 34
Destruction Derby 2 36
Earthworm Jim 41
Fade to Black 34
Final Doom 39
Imperium Galactica 39
Katharsis 37
Little Big Adventure 35
Mega Morph 42
Mortal Kombat 3 38
Nowy Teenagent 37
Quake 38
Oscar 42
Populous 2/Powermonger 35
Shadows Over Riva 32
Space Hulk 2 33
Spycraft: The Great Game 41
Trolls 43
Winter Supersports 43
Whale's Voyage 43
Zork Nemesis 40

RADY I PORADY

Black Dahlia 62
Reah 56
Rebellion 52
S.O.S. 66
S.O.S. -skrzynka kontaktowa 67
Starcraft 59
Triki 68
Z prywatnych zbiorów 51

SPRZĘT I MULTIMEDIA

Direct3D versus OpenGL 74
Komputerowy majsterklepka 72
Web news 70

TRYBUNA

Bez prądu 90
Film 88
Hity 79
Jacy będziemy jutro? 76
Kantyna 82
Konsola 84
Listy 6
Między nami, graczami 81
Ogłoszenia 92
Retro 86
Świat według ManJAka 80
Tawerna 83

Tabelka ocen

wyróżnienie
(przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry
(logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

wymagania
(od góry - minimalne, zalecane)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

ocena
(od góry - za grafikę, dźwięk i grywalność)

cena na polskim rynku

★ Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

★★ Poniżej normy, choć miejscami przebłysk czegoś lepszego. Nudy.

★★★ Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody. Nawet, nawet, ale...

★★★★ Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Oryginalność.

★★★★★ Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązanie Konkursów

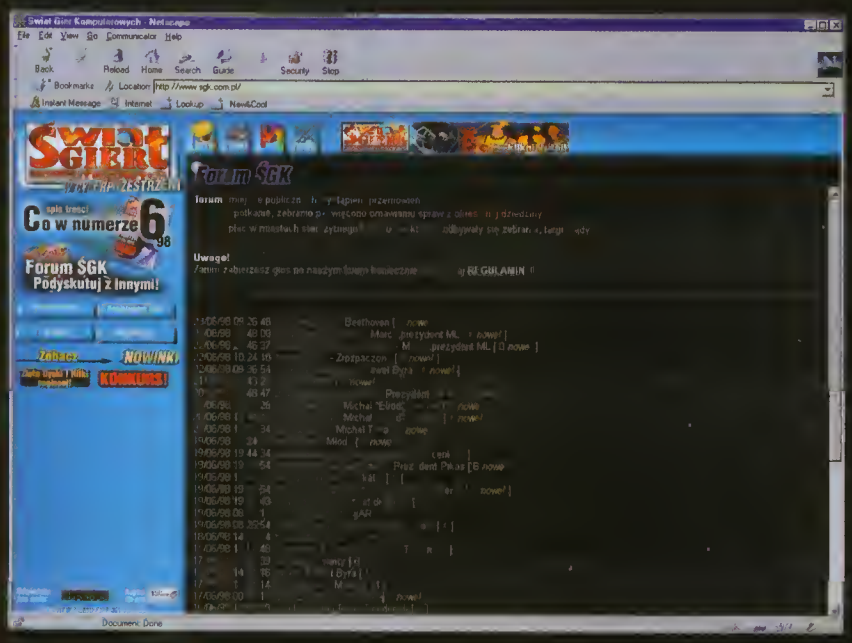
ŚGK w cyberprzestrzeni
http://www.sgk.com.pl

Kolejnym zwycięscą, w historii konkursu WWW został:
RAFAŁ PUCHALA
(Włodawa)
Otrzymuje on roczną prenumeratę ŚGK

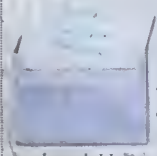
Konkurs, konkurs, konkurs
Jedno proste pytanie - zero wysiłku,
a możesz wygrać roczną prenumeratę
"Świata Gier Komputerowych" !!!

FORUM

Informujemy, że na naszej stronie WWW uruchomiliśmy nowy dział pt. Forum. Dział ma charakter otwarty, bowiem to właśnie Wy będziecie tworzyć jego zawartość, prowadząc dysputy na tematy związane z grami i graczami.



Witam. Zaczynamy bez zbędnych wstępów od listu polemicznego na temat RTS-ów. Cała wypowiedź była bardzo długa i musiałem ją nieco skrócić, ale starałem się wybrać fragmenty najważniejsze dla istoty problemu. Oto więc ów list:



W zeszłym (majowym) numerze, w dwóch, a może i w trzech miejscach przeczytałem lekko ironiczne uwagi na temat RTS. Jest to chyba jakaś moda, bo tego typu konstatacje pojawiają się w Waszym i nie tylko Waszym magazynie dość często. (...)

Czym RTS-y zawiniły zwolennikom tur? Właśnie RT czyli real timem? Tak, zakrzykną zwolennicy heksów, to przecież zwykłe zręcznościówki, trzeba w nich robić rzecz haniebną - ruszać myszką! I trzeba się spieszyć! Oczywiście, mają rację. Żołnierze na polu bitwy, czy to posługujący się karabinem automatycznym, czy mieczem, po prostu stoją w miejscu i godzinami wymyślają, co by tu zrobić, po czym w sposób wielce przemyślany, nie spiesząc się, z namaszczeniem przechodzą na z góry upatrzoną i przeanalizowaną pozycję, ewentualnie wyjmują miecz z pochwy, wykonują dwa kroki i robiąc niezbyt głęboki zamach, tłuką stojącego przed nimi wroga dwa razy w łeb. Wtedy podchodzi sędzia i mówi: zaraz, chwileczkę, panie oberst, teraz proszę wziąć sobie na wstrzymanie, następuje bowiem czas na ruch przeciwnika, chwilę cierpliwości, panie dzieju. Wtedy żołnierz zapala papieroska tudzież fajkę pokoju (albo postoju) i patrzy, jak ten drugi z naprzeciwka podchodzi do niego, wykonuje dobrze obliczony zamach i wali go w łeb, dokładnie tak, jak sam przed chwilą miał okazję być walonym. Jasne, panowie zwolennicy turówek! Bitwy od początku dziejów wyglądały tak, że było w ich przebiegu mnóstwo wolnego czasu. Jagiełło szedł w przerwie na herbatkę, Napoleon musiał z niejednym problemem się przespać, a rosyjscy generałowie w momentach wytchnienia w karcięta różnęli. Zaś każda bitwa wygląda tak, że najpierw my czekamy, zaś oni się ruszają i strzelają (my nie możemy się schylać), ale potem, jak skończą im się punkty ruchu, to my się ruszamy i sobie do nich strzelamy. Pełna kultura.

Panowie, dobrze! Turówki są grami strategicznymi. Grami! Takimi jak szachy czy warcaby. Lecz bliższe prawdziwej sytuacji na polu walki są tak naprawdę RTS-y! Prawdziwy strateg z krwi i kości wie, że jedną z najważniejszych rzeczy podczas starcia jest koordynacja czasowa. I nikt nie podaruje mu straconych dwóch minut, jeśli coś przegapił, bo nie miał czasu się nad tym zastanowić. (...)

Ja wiem, że w RTS-ach często trudno jest dokładnie zaplanować strategicznie poprawne natarcie czy obronę. Ale właśnie dlatego ten nasz świat widział tak niewielu naprawdę dobrych strategów, bo aby opanować żywioł bitewnej potyczki, trzeba naprawdę geniuszu. Gdyby taki pan generał miał dużo czasu na zastanawianie się już podczas starcia, to zapewne historia odnotowałaby o wiele więcej znakomitych taktycznych posunięć w historycznych bitwach.

Ostatecznie uważam, że gier turowych i RTS-ów nie należy porównywać, bo opisują one wojnę z punktu widzenia dwóch różnych skal. Pierwsze traktują zmagania z perspektywy sztabowej, gdzie widnieją gigantyczne mapy, a całe oddziały symbolizuje jeden żeton, zaś drugie operują widzeniem pojedynczego żołnierza, dowódcy obserwującego tylko niewielki odcinek większej operacji. (...)

Tak więc panowie sceptycy, są różne rodzaje strategii i różne rodzaje talentów. Jedni realizują je podczas wielogodzinnych namysłów, a inni podczas szybkich - i co chcę podkreślić - błyskotliwych manewrów. Zatem dajcie raz na zawsze spokój z postponowaniem RTS-ów.

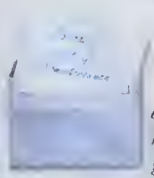
Marcin Przybyłek
Warszawa

No cóż, trudno odmówić racji Marcinowi, choć podejrzewam, że znajdą się i tacy, którzy potrafiliby zaprezentować także równie rozsądne argumenty dowodzące wyższości strategii turowych. Sam lubię tak jedne, jak i drugie, dlatego zamilknę, oddając głos innym Czytelnikom. Jeśli macie coś do powiedzenia w tej sprawie - piszcie.

Ja w sprawie rozwiązania gry „Quake 2". Otóż Bazyl pisał (ŚGK 3/98), że nie może znaleźć czerwonego klucza potrzebnego do rozwiązania sekretu z Upper Palace. Informuję, że klucz ten znajduje się w pierwszym ukrytym leveln. Żeby go zdobyć, trzeba wsiąść do wagonika, a gdy dojeżdża się nim do końca, wysiąść. Za drzwiami trzeba obrócić się na pierwszych schodach i strzelić w świecący znak. Potem można wejść na powstałą kładkę i wziąć klucz.

Rafał Skrzyński
Bielsko-Biała

Dziękuję w imieniu Bazyla i oczywiście tych wszystkich Czytelników, którzy w ten sposób poznali sposób dotarcia do ostatniego niewyjaśnionego przez nas sekretu z „Quake'a 2".



Chciałbym się dowiedzieć, dlaczego tak mało kobiet występuje w grach FPP? Najpierw był „Wolfenstein", „Doom" i „Doom 2", potem „DN3D" i „Quake". Sami panowie chodzący ze spluwami i rozwalający hitlerowców, demony, kosmitów i inne twory wyobraźni producentów. Był jeszcze „Hexen". To było dobre - trzy osoby do wyboru. Ale tu także nie było żadnej kobiety! Co to ma znaczyć! Dopiero w „Hexen 2" (w dodatku) producenci umieścili jedną kobietę i chwała im za to. To była pierwsza kobieta, którą można było grać w grze FPP. A nie, przepraszam wszystkich. Pierwsza była Ripley w „Alien Trilogy". Ale co to była za gra. Biegałeś ze spluwą i rozwalałeś przerośnięte mrówki, a gdzie nie spojrzałeś, tam piksel przerastał piksela. Idźmy dalej. DF2: „Jedi Knight" - wiadomo, facet. „Shadow Warrior" - też facet. „Ontlaws" również niczego nie zmienił. „Quake 2" - jeszcze jeden. No i nareszcie pierwsza polska gra FPP - „Target". Jest jedna kobieta, ale i tak przeważają faceci. W „Mysteries of the Sith" pół gry grasz Kylem, a pół jakąś babą. Niestety, to nie dla mnie, nie lubię „Star Wars". „Tomb Raider" ratuję sprawę, ale też nie do końca. Co pięć minut wyskoczy ci jakiś zwierzak, zabijesz go i koniec, a ja potrzebuję czegoś więcej!

Piotr Saszalski
Myszków

Trudno mi tu odpowiadać za producentów, ale myślę, że gry FPP to jednak bardzo męska zabawa i dlatego ich bohaterami są w większości mężczyźni. Łatwiej wtedy grającemu utożsamić się z główną postacią, a i przyznać trzeba, że na wojnie, a przecież gry FPP to w pewnym sensie nieustająca wojna, zazwyczaj spotyka się właśnie mężczyzn. Zresztą, nie uważam, żeby było aż tak źle, jak piszesz. Faktycznie „brzydka" płeć przeważa, ale „pięknej" też nie jest tak mało. Sam wymieniłeś już Demoness, Ripley, Marę Jade i Larę Croft, jako bohaterki pierwszoplanowe. Od siebie dodałbym jeszcze gry „Outwars" i „Forsaken", gdzie gracz decyduje o płci głównej postaci, a także wziął pod uwagę kilka zapowiedzi, w których taka możliwość została wzięta pod uwagę, choć tu oczywiście nic nie jest pewne. Natomiast kobiety jako wrogowie występują w „Tekwar" i „Redneck Rampage", nie wspominając o tym, że nie wiemy, jakiej płci są stwory spotykane w całej masie pozostałych tytułów. Z drugiej strony, myślę sobie, że to, co wymieniłem, jest ledwie ułamkiem w powodzi gier FPP, więc może to jednak Ty masz rację, narzekając na ten brak. Może faktycznie warto zastanowić się nad zwiększeniem ilości kobiet w tego typu programach. No, panowie producenci, to jak będzie?

Chciałbym podziękować Piotrowi Pieńkowskiemu, który w numerze 3/94 nawrócił mnie z chorej myśli kupienia Amigi 500 i sprzedania mojego ukochanego PC (drugi list w rubryce „Listy", bez podpisu). Po 4 latach przerwy postanowiłem do Was napisać, co się ze mną stało. Mam 15 lat i posiadam P166 MMX z 16 MB RAM, modemem i drukarką. Około roku 1995 zostałem zarażony chorobą zwaną „bolus oczus z powodus grus komputerus". Gram przeważnie w RPG i strategie. Jeszcze raz dziękuję.

Tomasz „Lord" Kościółek
Knurów

Hmm, przyznam, że mnie ten list zaskoczył. Z początku myślałem nawet, że to jakiś dowcip, ale nie - sprawdziłem w starych numerach i faktycznie w ŚGK 3/94, w dziale „Listy", widniej wypowiedź Tomasza i moja na nią riposta namawiająca do zachowania PeCeta i inwestowania w niego. No cóż, nie powiem, miło mi, że moja rada okazała się słuszna i że się nie zawiodłeś. Mam przy tym nadzieję, że w przyszłości także będziemy Ci służyć dobrą radą. A propos, pomyśl o modernizacji swojego komputera, bo lada miesiąc nie będziesz miał na czym grać. Pod koniec roku absolutne minimum to PII z 32 MB RAM i akceleratorem 3D.

SKRÓCIAKI:

Sebastian Hetman z Konina: Współczujemy Ci, że podobnie jak my złapałeś bakcyla gier komputerowych, bo choć przyjemna to choroba, to jednak bardzo czasochłonna. Ale co tam, ważne, że zarażonemu z tym dobrze. A, zgodnie z umową pozdrawiamy w Twoim imieniu Patryka Makowskiego.

Przemek Zarzycki z Legnicy: Twoja miłość do Lary Croft z „Tomb Raidera" nie jest czymś niezwykłym. Kochają ją przecież wszyscy. No, prawie wszyscy. Zdaję się, że istnieje nawet jakiś jej fanklub. A plakat znajdziesz w ŚGK 1/98 (dostępny w archiwaliach, skorzystaj z blankietu na końcu numeru).

Zebrał i przedstawił:
Piotr Pieńkowski

PS. W tym miesiącu nagrodę, grę komputerową, otrzymuje **Marcin Przybyłek**. Gratulujemy. Nagrodę wyślemy pocztą.

POLEMIKA: PIRACTWO - ciąg dalszy

Po wypowiedziach, jakie opublikowaliśmy miesiąc temu, polemika na temat piractwa wzmogła się, a w dodatku zmieniła charakter i teraz miast opisywać swoje przygody z piratami, postanowiliście rozpocząć dyskusję bardziej ogólną. I bardziej ostrą. Dosłownie zasypaliście nas swoimi listami, tak papierowymi, jak i elektronicznymi, które bronią lub atakują filozofię korzystania z rynku nielegalnych kopii. Poniżej prezentujemy niektóre z nich. Oczywiście, jak poprzednio nie uciekamy się do cenzury, dlatego znajdziecie tu także wypowiedzi nie tylko bardzo szczere, ale także naganne pod kątem prawnym. Tu czuję się w obowiązku przypomnieć, iż piractwo jest w Polsce traktowane jako przestępstwo i przypomnieć, iż posiadanie, pożyczanie lub sprzedawanie nielegalnych kopii gier i programów software'owych jest w naszym kraju karalne. To tyle, jeśli chodzi o obowiązki względem ustawy o prawach autorskich. A teraz do dzieła:

Mam jedno pytanie do Grześka z Katowic. W ile gier Ty grasz? Nasuwają mi się dwa wyjścia. Albo grasz do znudzenia w dwa oryginały, a potem w „Sapera", bo wszystko się znudziło, albo wygrałeś w Toto Lotka i kupujesz co tydzień nową grę. Gdybyś miał starego 486, bo brak kasy na lepszy sprzęt, to czy byłbyś taki honorowy i zbierał rok na jedną grę, czy zbierał miesiąc i u zaufanego pirata kupił na CD-ku 30 gier? A może będziesz żebrał i zbierał butelki po to, aby kupić oryginał? Bez jaj! Jeśli jesteś bogaty, to siedź cicho i daj się wypowiedzieć innym, co dostają 20 złotych kieszonkowego! Mnie nie stać na kupno oryginałów, wielu innych też nie - i będzie tak dalej, dopóki państwo nie zlikwiduje ceł na oprogramowanie i dopóki nie spadną ceny. A Jacek to po prostu miał pecha.

Marcin z Włocławka

Rzeczywiście, to straszne okradać producentów, ale czy tak naprawdę producenci grają fair play? Kogo stać na gry po 150-200 zł (PC) i 180-220 zł (konsole). Zasada jest prosta: im droższe gry, tym mniej sprzedanych sztuk, a im mniej sprzedanych sztuk, tym droższe gry! Ktoś musi zrobić pierwszy krok i to chyba powinni być producenci. Gdyby zniżyli ceny, sam kupowałbym oryginały. Przykład? Spodobała mi się gra „Earth 2140". Była tania, to kupiłem oryginał. Spodobała mi się także „Grand Theft Auto". I co? Za 30 zł mam pirata. Działa, jestem szczęśliwy.

Frankfurterka

Piractwo zawsze będzie istniało - w większym lub mniejszym stopniu, ale będzie. Moim zdaniem, aby je zmniejszyć, pierwszy krok muszą zrobić właśnie dystrybutorzy, obniżając ceny. Choć na pewno nie będzie to wyglądało tak, że nagle wszyscy zaczną kupować oryginały, bo kosztują jedynie 30 czy 40 zł. W dodatku znajdą się tacy, co sprzedadzą piraty za 15 czy 20 zł. Nie powinniśmy także szukać usprawiedliwienia, kupując stare przeboje u piratów i tłumacząc się, że w sklepach nigdzie ich nie można znaleźć. To głupie. Po prostu należy uświadomić sobie fakt (ale nie zaakceptować), że wspieramy swoimi pieniędzmi „czarny rynek" i już. Na nic tu wymówki, jakie by nie były.

Marcin z Piły

Nie wierzę, że gdyby gry potaniały, to piractwo by zniknęło. Myślę, że ludzie tylko tak się tłumaczą dla zaciemnienia obrazu. Ja na przykład kupuję piraty, bo jest mi nie tylko taniej, ale i wygodniej (mieszkam niedaleko giełdy). No i mam szybko to, na co inni muszą czekać miesiącami. W dodatku z pewnej ręki, bo gry sprzedaje mi gość, który się na tym zna i umie mi polecić dobre rzeczy. W sklepie wcisnęliby mi byle syf, byle tylko zarobić.

Janek z Bytomia

Powiem krótko, kilka lat temu „Cingciarzy" też uznano za plagę, chociaż byli oni wyrazem sztucznie tłamszonego wolnego rynku. Z piractwem jest podobnie. Co z tego że prawo chroni producentów, jeżeli to, co oni wyprawiają, woła o pomstę do nieba! Możecie nazywać mnie złodziejem (tak jak czyni to jeden z Waszych Czytelników), ale ja nim nie jestem! To oni nimi są! Myślą, że robiąc naloty na „moją" wrocławską giełdę, coś zdziałają! Odpowiedź brzmi: NIE! A dlaczego? Bo sytuacja, jaka zapanowała na naszym rynku, jest sztuczna, wymuszona, narzucona nam z góry przez frajerów (spryciarzy), którzy chcą na nas zarobić, a wreszcie (co najistotniejsze) nieadekwatna do naszych kieszeni. Ciągle rejestruję moje gry i co z tego. Nie dostałem nawet „zafajdanego" cennika! Co to ma znaczyć. Dalej, brnąc w takie tytuły, jak „Balance of Power", „Birthright", „Daggerfall" i wiele innych, które w ogóle nie ukazały się na naszym rynku! TO MA BYĆ WOJNA Z PIRACTWEM?! TO SIĘ NAZYWA LENISTWO, GŁUPOTA i AMATORSTWO!

Wojtek z Wrocławia

Owszem, piractwo kwitnie w Polsce. Ale kto się Polską przejmuje? Zagraniczni producenci? Dla nich nasz rynek to po prostu małe podwórko. To czy korzystamy z piratów, czy nie, nie ma dla nich większego znaczenia i nie wpływa znacząco na dochody ze sprzedaży. Co innego polscy producenci. Tych okradamy niejako autentycznie, bo ich gry i programy są kierowane do nas i to z nas oni żyją. Dlatego proponuję brać tylko piraty zachodnich rzeczy, a polskie tytuły zostawić w spokoju.

Andrzej z Krakowa

Czy bankier dający z uśmiechem na ustach kredyt i odbierający z jeszcze szerszym uśmiechem dwa razy tyle i nie pozwalający, by kredytobiorca spłacił kredyt wcześniej, nie jest bandytą? Czy dystrybutor gier komputerowych sprzedający je o ponad 100 zł drożej od firmy TopWare nie jest bandytą? Nieee, to wszystko są mili panowie, którzy znaleźli swoje miejsce w systemie, wkręcili się w układy, mieli łeb, ciężką pracą udało im się zagrzać tyłki w ciepłych fotelikach i zarabiają ciężkie milioniki za cudem wyskrobane z kieszeni graczy pieniądze. Nawiasem mówiąc, kiedy patrzę w oczy panom w krawatach i porównuję ich spojrzenie z tym, które zdarzyło mi się widzieć u Ormian czy Białorusinów handlujących nielegalnymi kopiami gier, to muszę stwierdzić, że o wiele więcej szczerości i człowieczeństwa dostrzegam u tych drugich.

Marcin z Warszawy

Choć jestem już człowiekiem dorosłym, staram się nie porzucać mojego starego hobby sprzed lat, jakim są gry komputerowe. Nie zarabiam może kroci, ale stać mnie na kupno jednej gry kwartalnie. Tyle zresztą wystarcza, aby mieć wystarczająco dużo uciechy. Czytając polemikę o piractwie, szczerze dziwiłem się wielu wypowiedziom. Tym młodym ludziom, którzy tak naprawdę są w większości nieletni i najprawdopodobniej niedojrzali (inaczej mieliby świadomość tego, co czynią i zdawali sobie sprawę z odpowiedzialności), mogę powiedzieć tylko jedno. Jak najbardziej macie rację, że gry są za drogie (niektóre kosztują już nawet 250 zł, a to po prostu czysty absurd), ale też należy sobie jasno stwierdzić, że nie jest to jeszcze powód, aby korzystać z nielegalnego oprogramowania. Korzystając z przykładu, samochody i mieszkania także są bardzo drogie. Czy to znaczy, że będziecie je w przyszłości kradli tylko dlatego, iż chcecie je mieć. Jeśli tak, to chyba coś tu przegapili Wasi rodzice i wychowawcy. Co śmieszne, idę o zakład, że nawet przy tak przewrotnej logice, jaką się posługujecie, kiedy to Wam ktoś by coś ukradł, rwetest byłby ogromny. Zastanówcie się nad tym. Póki jeszcze na to czas.

Krzysztof z Olsztyna

Zebrał i przedstawił:
Piotr Pieńkowski

SIMCITY 3000

Wydawca: Electronic Arts

PC

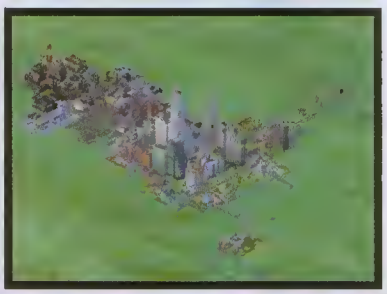
Pamiętasz chwilę, gdy liczba mieszkańców Twojego zbudowanego w ***SimCity*** miasta przekroczyła 50000? To były wspaniałe czasy... Cóż, mogą one jeszcze powrócić. Podczas tegorocznych targów E3 zaprezentowano **SimCity 3000** - jak sama nazwa wskazuje, trzecią już część niezmiernie popularnego cyklu firmy **Maxis** (siedem milionów sprzedanych kopii wszystkich „simów" to coś znaczy). Ogłoszono także, iż gra pojawi się w sklepach już jesienią. Pamiętam wprawdzie, że przed rokiem (ŚGK 7\97) również informowałem o tym, że gra ukaże się lada moment, wtedy jednak wyglądała ona zupełnie inaczej. Po pierwsze twórcy gry zrezygnowali z trójwymiarowego obrazu miasta widzianego oczami „przeciętnego" przechodnia. Doszli do wniosku, że albo musieliby skasować wiele detali widocznych „z góry", albo też sprzętowe wymagania nowego **SimCity** przerosłby możliwości potencjalnych nabywców gry. Zamiast obrazu 3D otrzymasz więc zwykłe 2D, ale za to opracowane w oparciu o najnowsze podręczniki architektury i albumy sławnych miast. Oznacza to, że będziesz mógł projektować własne budynki, co umożliwi Ci „edytor domów" zwany Building Architect Tool, oraz zobaczysz najsłynniejsze budowle świata - między innymi Statuę Wolności, budynek ONZ, oraz Biały Dom (i może Pałac Kultury). Warto też wspomnieć, iż Maxis obiecuje wypuszczać nowe budynki i „zdarzenia", które otrzymasz za pośrednictwem Internetu.

W porównaniu z ***SimCity 2000***, uproszczony został proces budowy nowych obiektów. Nie musisz już ciągnąć kanalizacji i lini energetycznych do każdego domu, gdyż wystarczy, że doprowadzisz je do danej dzielnicy. Reszta odbywa się automatycznie. Zachowano natomiast wszystkie służby miejskie: policję, straż pożarną i służbę zdrowia, nad którymi otrzymasz pieczę. Będziesz musiał także zajmować się mieszkańcami miasta zasypującymi Cię różnymi żądaniami, jak również podejmować decyzje o zewnętrznej polityce miasta. Tym razem nie działasz bowiem w próżni, dookoła Ciebie znajdują się inne miasta, często rywalizujące z Twoim. Ponadto istnieje jeszcze rząd, który również będzie Ci składał różne propozycje współpracy. Na przykład: czy nie chciałbyś zbudować u siebie składowiska odpadów radioaktywnych? Oczywiście zapłacimy...

Bibliotekę Twoich problemów zamykają różne kataklizmy, których asortyment ma być w **SimCity 3000** większy niż kiedykolwiek.

Zmiany zaszły także w obrębie samego miasta. Będzie ono się składać z pięciu stref: mieszkalnej, handlowej, przemysłowej, rolniczej i historycznej. Każda z nich posiadać ma własne, charakterystyczne budynki, zaś stopień ich „uszczegółowienia" będzie wprost niezwykły. Zobaczysz z dymiące kominy, przydomowe kosze (takie do gry w kosza), spacerowiczów i matki pchające dziecięce wózki. Wszystko to nie tylko będzie wyglądać jak żywe, ale także brzmieć, co zapewni dźwięk 3D.

Ostatnia zasługująca na uwagę cecha gry, to jej... piękno. Trzeba przyznać, że widok olbrzymich drapaczy chmur, które na dodatek możesz obejrzeć z każdej strony, robi olbrzymie wrażenie. Być może tak właśnie będzie wyglądało Twoje miasto. A jeśli uda Ci się takowe wybudować, wynikami swej pracy będziesz mógł się pochwalić na Internecie.

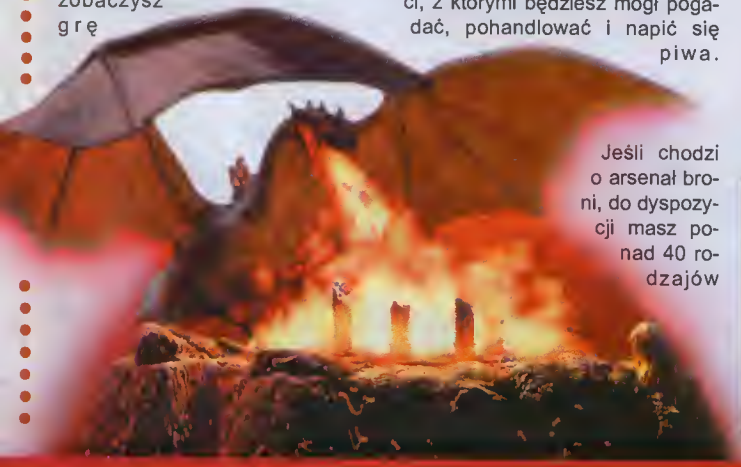


ULTIMA: ASCENSION

Wydawca: Electronic Arts PC

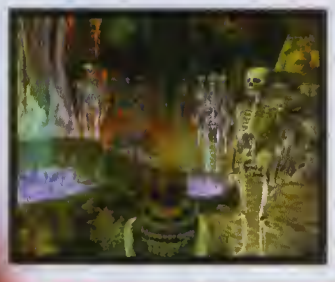
Ultima to gra, która stała się legendą. Pierwsza jej część ukazała się w 1979 roku(!), zaledwie rok po tym, jak Gwiezdne Wojny rozpoczęły swój triumfalny marsz. Od tego czasu powstały dwie dalsze części trylogii Lucasa, a ***Ultima*** wciąż odradzała się w coraz to nowszych wcieleniach. Zaplanowana na koniec tego roku **Ultima: Ascension** może być jednak ostatnią ze swego rodzaju. Po pierwsze dlatego, że Avatar w końcu odejdzie na dawno już zasłużony odpoczynek, a po drugie z uwagi na zmianę stylu - akcja i grafika 3D zastąpią dominujące do tej pory RPG. W miejsce pseudotrójwymiarowego programu, którego akcja ukazana była „z góry" (to o ***Ultimie 8***) zobaczysz „tombraiderową" w stylu grę z niesłychanym wprost bogactwem detali, z szesnastobitową paletą kolorów, inteligentną kamerą wybierającą zawsze najlepszy kąt widzenia (mam nadzieję, że jest ona naprawdę inteligentna, gdyż ostatnimi czasy widziałem sporo gier, których kamery były kompletnymi idiotami), oraz migającymi i poruszającymi się kolorowymi światłami. Biorąc to wszystko pod uwagę, można przypuszczać, iż **Ultima: Ascension** będzie wizualnie najbardziej wyrafinowaną grą tego roku, przy której nawet ***Quake 2*** może wyglądać jak brzydkie kaczątko. Rzecz jasna, nic nie ma za darmo. Karta z chipsetem Voodoo II, jak również płyta obsługująca standard AGP zwiększą Twoje szanse na okrzyk zachwytu w chwili, gdy zobaczysz grę w akcji. Ponieważ engine gry automatycznie przystosowuje się do konfiguracji sprzętowej, posiadacze mniej wyrafinowanego hardware'u też mogą liczyć na swoje pięć minut.

Jeśli chodzi o fabułę gry, przenosi Cię ona z powrotem do Britannii, którą w czasie Twojej nieobecności (gościnnie występowałeś w ***Ultimie 8***) zdołał w końcu opanować Twój wielki nieprzyjaciel - Guardian. W trakcie misji ratunkowej spotkasz na swej drodze ponad 50 różnych stworów, oraz 100 postaci, z którymi będziesz mógł pogadać, pohandlować i napić się piwa.



Jeśli chodzi o arsenał broni, do dyspozycji masz ponad 40 rodzajów mieczy, łuków, toporów i innego żelastwa, wspomaganych przez 45 fantastycznych zaklęć.

Ultima: Ascension nie będzie łatwą grą, choć sześciostopniowa skala trudności z pewnością ułatwi Ci życie. A warto iść naprzód dlatego, że czekają tu na Ciebie wspaniałe wodospady, unoszące się w powietrzu wieże obronne i potężne zamki, że o wielkiej masie przygód nie wspomnę.



Rekord

Firma TopWare ogłosiła niedawno wyniki sprzedaży dystrybuowanych przez siebie gier. Są one prawdziwą rewelacją (wyniki, bo gry tylko do pewnego stopnia). Earth 2140, strategia czasu rzeczywistego szczycąca się bardzo ładną grafiką uzyskała rezultat 15270 sprzedanych kopii, zaś Jack Orlando, gra przygodowa osadzona w latach trzydziestych naszego wieku, uzyskała niedużo gorszy wynik - ponad 12000 kopii. Tak wysoką sprzedawalność obydwu gier zapewniła polityka finansowa TopWare'u, który utrzymywał stabilne, niskie ceny swych produktów. Co teraz zrobi konkurencja?

Na targi

Na tegorocznych targach ECTS, które jak zwykle odbędą się we wrześniu w Londynie, spodziewana jest premiera i/lub prezentacja ponad 1000 programów. Będziemy tam.

Zmiana na lepsze

Firma 3D Realms postanowiła, że jej Duke Nukem Forever korzystać będzie nie z engine'u Quake'a 2 lecz Unreala. To niespodziewane oświadczenie wzbudziło wiele szumu, zaś jedno z najczęściej stawianych pytań brzmiało: „dlaczego nie użyjecie od razu engine'u Prey'a". Wyjaśniam, że Quake 2 uznawany jest za cud, Unreal zdobywa właśnie opinię objawienia, zaś Prey ma ponoć pobić ich obydwu. Stąd i pytanie.

Pewność siebie

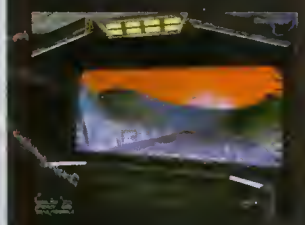
...prezentuje firma 3Dfx, producent chipsetu 3Dfx. Jest ona przekonana, że rynek kart korzystających z jej produktów będzie się rozszerzał i żadna tam RivaTNT mu nie zagrozi. Poczekamy i zobaczymy.

Na giełdę

Firma Interplay, jeden z czołowych dytrybutorów komputerowej rozrywki (MDK, Fallout, Die by the Sword), „trafiła" na giełdę. Cena jej akcji wyniosła $5.50 za sztukę, zaś ich liczbę ustalono na 5 milionów. Wszystkie sprzedane zostały na pniu, zaś ich nabywcą jest Świat Gier Komputerowych (hehehe, żartowałem).

Descent 3

W tym numerze mamy recenzję gry zatytułowanej Conflict: FreeSpace - The Great War, zaś jeszcze w tym roku pojawić ma się oficjalny następca Descenta 2, zatytułowany Descent 3. Cóż za pomysłowość. Twórcą gry jest firma Outrage.



Riva TNT

Jeśli planujesz kupić Monstera 3D II lub jakąś inną kartę wyposażoną w chipset 3Dfx 2, zastanów się czy nie warto poczekać jeszcze kilku tygodni (miesięcy). Firma NVidia szykuje właśnie następcę swojego bardzo popularnego chipsetu NRiva 128. Nowa kość naywa się Riva TNT i ma ponoć kompletnie przyćmić blask 3Dfx'a. Uwierzymy, jak zobaczymy.

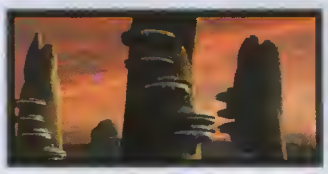
NetQuake

Firma Id Software ogłosiła, że w miejsce zapowiadanego od pewnego czasu Quake'a 3, ukaże się Quake Arena - dostępna tylko dla sieciomanów totalna mordownia, której jedynym celem będzie maksymalne polepszenie warunków masowego i zbiorowego strzelania. Gra ma chodzić tylko na systemach obsługujących standard OpenGL, ale stan ten może ulec zmianie.

ALPHA CENTAURI

Wydawca: Electronic Arts

PC



Gdy między wielkimi tego świata trwał (i nadal trwa) spór o to, do kogo należą prawa autorskie do ***Cywilizacji***, jej twórca, Sid Meier, założył własną firmę - **Firaxis Games**. Jednym z jej pierwszych projektów jest **Alpha Centauri**, gra o której już teraz mówi się, że jest prawdziwym następcą ***Civ 1*** i ***Civ 2*** niezależnie od tego, kto wygra spór o prawa autorskie.

Akcja ***AC*** rozpoczyna się mniej więcej tuż po zakończeniu ***Civilization 2***. Koloniści wsiedli na statek kosmiczny i od pewnego czasu lecą w kierunku nowego świata. Niestety, po drodze w ich statek uderzył asteroid. W zamieszaniu, które wówczas powstało, wyłoniło się siedem frakcji. Będą one nadawać ton przyszłemu panowaniu ludzi na **Alpha Centauri**, a Ty rzecz jasna możesz pokierować losami jednej z nich. Do wyboru masz między innymi religijnych fanatyków, ultra-"zielonych", miłośników agresywnego kapitalizmu i w ogóle agresji jako takiej. Każda z tych grup posiadać będzie określone cechy, ale niestety ich natura nie została jeszcze ujawniona. Chodzą też słuchy o Obcych. Dziwaczne grzybki będą nieprzerwanie namnażać się w Twoich koloniach, zaś przerażające robale (ale nie te z Starship Troopers) zagrają rolę kłopotliwych sąsiadów, którzy zawsze wpadają na herbatkę w nieodpowiedniej porze.

Podobnie jak miało to miejsce w ***Civilization 2***, akcja **AC** rozgrywa się na pseudotrójwymiarowej planszy przedstawiającej powierzchnię planety. Tym razem możesz ją (terra) formować zgodnie z własnymi potrzebami, co znacząco zwiększa możliwości rozwoju Twojej cywilizacji. Musisz jednak uważać na efekty uboczne - zniszczysz jeden łańcuch gór i na całym kontynencie zmieni się klimat. Kolejną atrakcją planszy jest to, iż przy każdej grze możesz oczekiwać innego ukształtowania kontynentów.

Prawie tak samo jak w ***Civ 2*** będzie także funkcjonować rozwój nauki - każdy kolejny wynalazek otworzy Ci drogę do kolejnych odkryć. Niestety, musisz przygotować się na podejmowanie trudnych decyzji. Quantum Laser to potężna broń, ale może lepszy będzie komputerowy wirus, który ogołoci Twoich wrogów z wszelkiej wiedzy? Decyzja należy do Ciebie.

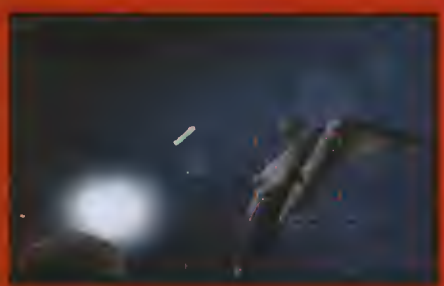
Alpha Centauri będzie rozgrywać się w systemie turowym, a co ważniejsze umożliwi Ci swobodną grę w sieci (tak lokalnej, jak i Internecie). Weź w niej udział, gdyż okazja do zmierzenia się z sześcioma przeciwnikami na raz nieprędko nadarzy się po raz drugi. Jeśli zaś nie planujesz w najbliższym czasie kupna modemu, wspomniany wcześniej generator kontynentów oraz aż sześciostopniowa skala trudności zapewnią Ci długie godziny grania.

Premiera **Alpha Centauri** zaplanowana jest na tegoroczną jesień.

LAMBDA

Wydawca: --

Choć Amiga cierpi na brak dobrych kosmicznych symulacji w stylu ***TIE Fightera*** lub ***Wing Commandera V***, nie wszystko jeszcze jest stracone. Za przykład może tu służyć **Lambda**, gra, która na początku była jedynie okazją do wypróbowania własnych umiejętności dla Mikko „Kalsu" Kallinena, studenta informatyki z Helsinek. Obecnie **Lambdą** interesuje się kilka dużych firm software'owych i kto wie, czy w niedalekiej przyszłości nie zasiądziemy za sterami amigowego odpowiednika X-Winga. Jak na razie o grze wiadomo zaś tylko tyle, że korzysta z palety 256 kolorów i teksturowania Gourauda, posiada szereg ciekawych efektów świetlnych takich jak wybuchy, ślady pocisków i płomienie z dysz silników, oraz radzi sobie z przezroczystymi powierzchniami. I to na razie wszystko.



SETTLERS III

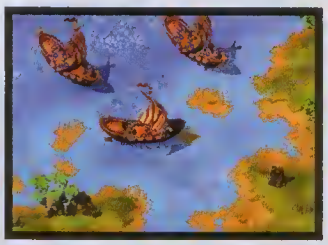
Wydawca: Blue Byte

PC

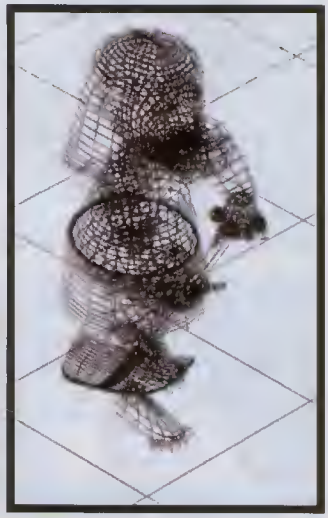
Większość producentów software'u ma w swoim dorobku program-wizytówkę. Każdy człowiek, który choć raz z niego korzystał, z zamkniętymi oczami może powiedzieć, iż jego twórcą jest.. i tu trzeba wpisać nazwę producenta. Dla niemieckiej firmy **Blue Byte** takim programem jest bez wątpienia ***The Settlers***, gra która dla wielu ludzi stała się ulubioną strategią (tak na marginesie, ich liczbę szacuje się na ponad milion). Jeśli i Ty się do nich zaliczasz, zajodłujesz pewnie z radości, gdy powiem Ci, iż **Blue Byte** pracuje obecnie nad jej trzecią częścią. **The Settlers III** mają ukazać się jesienią tego roku i sądząc po screenach szybko zdobędą nowych miłośników.

Program posiada zupełnie nowy zestaw animacji oraz bogatą bibliotekę trójwymiarowych obiektów: postaci, budynków, skał i roślin. Wzrosła liczba widocznych na ekranie detali - okręty na przykład są teraz na tyle duże, że możesz oglądać wchodzących i schodzących z pokładu marynarzy. To samo dotyczy zamków i wieży obronnych - widzisz przemieszczających się w ich obrębie żołnierzy. W sumie w grze pojawi się ponad 150 różnych postaci wprawianych w ruch przez ponad 40000 klatek animacji, oraz 40 budynków dla każdej z trzech występujących tu ras. Jest to zresztą kolejna niespodzianka. Zamiast zunifikowanej populacji ***Settlers II*** możesz teraz wybrać, któremu z trzech narodów: Rzymian, Egipcjan i Azjatów chciałbyś przewodzić. Choć każdy z nich posiada różne umiejętności i charakterystyczny tylko dla siebie wygląd, wszystkie są bardzo pracowite. Od chwili startu przystępują do ścinania drzew, przenoszenia desek, stawiania domów, produkcji żywności i gromadzenia surowców mineralnych. W całej tej gorączkowej krzątaninie bierze udział ponad 30 różnych „zawodów": leśniczych, górników, rolników, geologów, drwali, stolarzy, kapłanów, zwiadowców, rybaków, uzdrawiaczy, i żołnierzy. Jest ich tylu, że aż prosi się, aby któryś z tych małych ludzików założył związki zawodowe...

Twoja rola w całej tej krzątaninie polega na pilnowaniu, aby interes kręcił się bez żadnych przestojów. O ile można z tym sobie jakoś poradzić, o tyle znacznie trudniej zniwelować jest wpływ innych, rywlizujących z Tobą narodów. Co więcej, one także mają swoich bogów-nadzorców, którzy w każdej chwili mogą zesłać na Ciebie jakiś kataklizm (pachnie mi tu Populousem). Z osobami bogów wiąże się zresztą cała historia. Otóż trójka z nich: Jupiter, Horus i Ch'ich-Yu rozgniewała Jedynego. Wezwał on ich przed swoje oblicze i zarządził zawody. Każdy z naszej trójki musi stworzyć nowy rodzaj ludzki, zagwarantować mu dostatek i pobić konkurencję. Nagroda jest bardzo hojna: bóg-zwycięzca nie zostanie ukarany. Też coś. Inna sprawa, że walka nie powinna Ci już sprawiać tylu problemów, co w drugiej części gry, jako że tym razem sprawujesz pełną kontrolę nad swoimi żołnierzami. Szeroki wachlarz rozkazów i sprzętu (między innymi trzy rodzaje okrętów) jest do Twojej dyspozycji.



Na koniec dodam, iż **Settlers III** posiadać ma pełen zestaw opcji do gry w sieci (lokalnej i Internecie). Dwudziestu ludzi będzie mogło uczestniczyć jednocześnie w grze i dla nich to uruchomiony zostanie czynny 24 godziny na dobę serwer. Zapowiada się pasjonująca rozgrywka.



BUGGY

Wydawca: Gremlin Interactive

Buggy to sympatyczne wyścigi, w których o prymat na piętnastu torach walczą ze sobą małe, sterowane radiem samochodziki. Jest ich aż szesnaście, a każdy znich prowadzi się inaczej od pozostałych: jedne są ociężałe, inne skaczą i fruwają jakby miały skrzydła. W rzeczy samej jest to bardzo ważny element gry, gdyż dzięki umiejętności wykonywania długich skoków możesz wyprzedzać swoich przeciwników. Pamiętaj jednak o kolorowych bramkach rozstawionych na całej trasie. Ich przejechanie nie jest obowiązkowe, aczkolwiek za pokonanie ich w określonej kolejności (decyduje kolor) otrzymujesz różne nagrody: przyspieszenie, zatrzymanie czasu, super przyczepność lub nawet akces do zamkniętych do tej pory części toru. Jeśli dopisze Ci szczęście i na dodatek wygrasz jeszcze kilka rajdów, możesz nawet znaleźć się za „kierownicą" supersamochodu.

Buggy powinien ukazać jeszcze tego lata i będzie dostępny zarówno posiadaczom pecetów, jak i Sony PlayStation.

DEVASTATOR

Wydawca: TopWare Interactive PC

W jednym z polskich oddziałów firmy **TopWare** powstaje właśnie **Devastator**, gra, którą zaliczyć można do kategorii strategii czasu rzeczywistego rozgrywanych w trójwymiarowym środowisku. W pełni oddaje to sens gry, w której kierując jednym z trzech wyspecjalizowanych robotów, tytułowych devastatorów, walczysz o panowanie nad pięcioma planetami. Jak to wygląda możesz zobaczyć na screenach, ja zaś dopowiem tylko, iż czeka Cię walka z ponad 60 typami wrogich pojazdów oraz przyjemność niszczenia 100 różnego rodzaju instalacji i budynków.

Niewątpliwą atrakcją gry jest stały kontakt radiowy z dowództwem, dzięki któremu nowe rozkazy mogą napływać do Ciebie w czasie rozpoczętej już misji. Możesz także przechwycić wrogą transmisję, a następnie korzystając ze wsparcia powietrznego szybko wykorzystać zdobyte informacje.

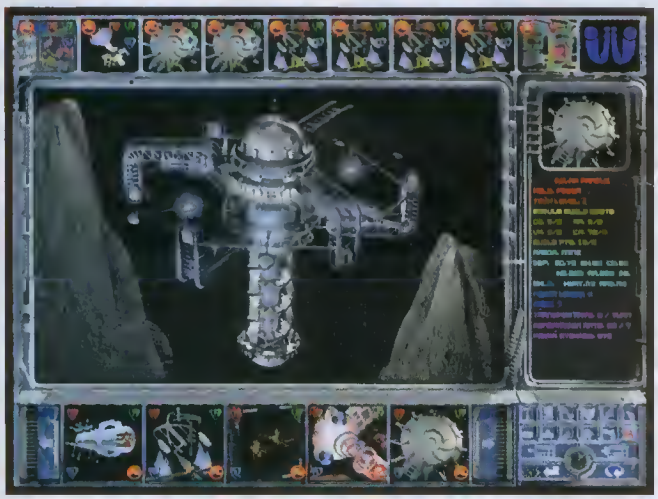
Devastator posiadać ma 18 map przeznaczonych dla pojedynczego gracza oraz 12 znacznie większych, na których będą mogli walczyć ze sobą gracze korzystający z sieci. Do Twojej dyspozycji trafią ponadto 23 rodzaje uzbrojenia oraz 9 systemów zwiększających możliwości Twoich robotów.

Gra ma się ukazać pod koniec tego roku, co daje jej duże szanse na zdobycie tytułu „najbardziej pożądanego prezentu pod choinkę".

MALKARI

Wydawca: Interactive Magic PC

Strategia czasu rzeczywistego połączona z grą w systemie turowym i możliwością zabawy w sieci 40 graczy, to propozycja firmy **Interactive Magic** na nadchodzące miesiące. **Malkari**, bo tak brzmi tytuł programu, przenosi Cię do odległego systemu planetarnego, który dopiero co został kompletnie zniszczony przez przemieszczającą się w pobliżu gwiazdę (ciekawe, czy nie kłóci się to z jakimś prawem fizyki?). Po planetach wchodzących w skład systemu pozostały tylko zgliszcza oraz pas ponad 150 asteroid. One, a raczej znajdujące się na nich surowce, są Twoim głównym celem. Dowodząc jedną z dziesięciu frakcji, jakie skupione są w każdej z pięciu występujących w grze Gildii (trochę to skomplikowane), prowadził będziesz walki zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchni asteroid. Ponieważ te ostatnie są w ciągłym ruchu, do pomocy otrzymasz kilka narzędzi nawigacyjnych umożliwiających Ci określenie ich przyszłej pozycji. Będziesz mógł także modyfikować uzbrojenie swoich statków korzystając z bogatej biblioteki modułów. Hm... zapowiada się intrygująco, ale zanim wydam ostateczny werdykt, chcę to zobaczyć i pograć.



VANGERS

Producent: Interactive Magic PC

Nigdy jeszcze nie czytałem tak skomplikowanej historii, jak ta, która próbuje wytłumaczyć sens i cel **Vangers**, nowej gry firmy **Interactive Magic**. Jest w niej kontakt z obcą inteligencją, eksploracja kosmosu, drugi kontakt, klęska, trzeci kontakt, wybawienie i w końcu tysiąc lat później... widziane z góry wyścigi samochodowe. No, prawie wyścigi, gdyż tak naprawdę nie ma tu ani startu, ani mety. Jest za to mnóstwo różnego rodzaju pojazdów - jeepów, ciężarówek, półciężarówek i pojazdów gąsienicowych - którymi badasz powierzchnię różnych planet strzelając przy okazji do prawie wszystkiego, co się rusza. Broni masz pod dostatkiem, tak więc przestojów w walce nie będzie.

Gra prezentuje się wyśmienicie. Wszystkie pojazdy i żywe istoty są renderowane, zobaczysz bardzo dobrej jakości efekty świetlne, jak również przezroczyste obiekty i zmieniającą się w czasie rzeczywistym powierzchnię poszczególnych planet.

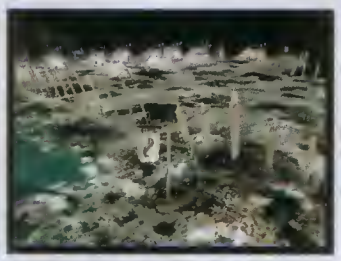
Vangers ukaże się jeszcze w tym miesiącu, zaś pewnego smaczku dodaje grze fakt, iż powstała ona w Rosji.

SOULBRINGER

Wydawca: Gremlin Interactive

PC

Jeśli dwie strony wcześniej wzdychałeś nad ***Ultimą: Ascension***, **Soulbringer** firmy **Gremlin Interactive** przyprawi Cię o drżenie rąk. Role-playing z wszystkimi wskaźnikami, które tak lubisz, plus zapierająca dech w piersiach grafika 3D, plus dobrze zapowiadająca się fabuła plus sztuczna inteligencja mogąca uciągnąć do 50 postaci znajdujących się na ekranie - wszystko to pozwala sądzić, że po ***Realms of the Haunting Gremlin*** znów będzie zbierał laury. Pytanie tylko, czy zdąży przed konkurencją, która jak wiadomo nie śpi.



Akcja gry poprowadzi Cię przez miasta i wioski, skute lodem arktyczne pustkowia i równie niegościnne, spalone słońcem pustynie. Nie zapomniano też o kopalniach, których obecność, ze względu na tunele, jest obowiązkowa w każdym szanującym się erpegu. W trakcie swej wędrówki spotkasz wiele intrygujących postaci, to zaś co rozpoczęło się jako podróż do sąsiedniej wioski, zakończy się heroiczną walką z legionami umarłych (lub innym paskudztwem). Początek nie będzie jednak taki straszny. Dotknięcie tajemniczego Kamienia Wiary przeniesie Cię z wiejskiej zabawy wprost do Hex, mitycznej wieży - a zarazem domu czarnoksiężnika Harbingera. Niestety, zamiast potężnego maga wyjdzie Ci na powitanie straszliwy demon. Jakimś cudem uwolnił się on ze Studni Dusz, w której on i jemu podobni byli uwięzieni przez całe wieki i teraz pała żądzą zemsty. W ten sposób rozpocznie się nieco mnie wesoła część Twojej wyprawy, która, o czym zapomniałem powiedzieć, zaprowadzi Cię między innymi do samego Hadesu. Tyle o fabule.

Przy produkcji **Soulbrigera** wykorzystano wiele nowatorskich rozwiązań takich jak ulepszona technologia motion-capture, sprzestrzenny system wykrywania kolizji, oraz hierarchiczny podział zadań wykonywanych przez sztuczną inteligencję. Jak na razie **Soulbringer** znajduje się jednak w zbyt wczesnej fazie rozwoju, by można było podać pełną listę jego możliwości. Proponuję Ci zatem zająć się screenami, my zaś damy znać natychmiast, gdy uda nam się dowiedzieć czegoś więcej.

ACSYS

Wydawca: Unique

ACSYS to klasyczna strzelanka, w której sterując niewielkim droidem strzelasz w lewo i prawo oraz w górę i w dół do pojawiających się zewsząd wrogów. Ale uwaga, masz w tym określony cel. Są nim uczestnicy misji badawczej wysłanej na planetę Tegaman, której zadaniem było zbadanie pewnego tajemniczego obiektu. Żaden z nich nie wrócił i dlatego właśnie wysłano Cię z misją ratunkową. Choć do dyspozycji masz tylko sześć rodzajów broni, część z nich można ulepszać, a ponadto Twój droid jest w stanie unieść dwie z nich za jednym jednym razem. Wszystko to brzmi nieco staroświecko, ale zapowiadana wyjątkowa płynność animacji oraz kolorowa grafika powinny dać Ci wiele przyjemności. No i będziesz mógł sobie zdrowo postrzelać.

GRY NA KTÓRE CZEKAMY

Alien Inteligence

Thief - Dark Project

Fighter Legends

Need for Speed 3

Starcraft: Brood Wars

Tanktics

Uprising 2

Unreal

Era gier 3D, rozpoczętą *Wolfensteinem 3D*, podzielić można na trzy okresy. Pierwszy to nieśmiałe początki, ubożuchna grafika i prościutka fabuła, czyli właśnie *Wolfenstein* i *Spear of Destiny* (a także amigowa *Cytadela*, choć to produkt znacznie późniejszy). Prawdziwy przełom stanowiło wydanie *Dooma* - rewelacyjna, jak na owe czasy, oprawa graficzna programu, mnóstwo potworów, rozbudowane plansze i niesamowity klimat sprawiły, że do teraz o strzelankach First Person Perspective mówi się „doomowce", a nie, na przykład, „wolfensztajnowce". Kolejny etap rozwoju gier FPP stanowił *Quake*, choć innowacje wniesione przez jego twórców ograniczyły się przede wszystkim do napędzającego grę engine'u - technika przedstawiania wszystkich obiektów w pełnym 3D zrewolucjonizowała tę gałąź zręczności. Dodatkowy atut stanowiło tu doskonałe przystosowanie *Quake'a* do zabawy towarzyskiej w sieci, dzięki czemu do teraz ogromną popularnością cieszą się rozmaite „klany" graczy w *Q*, a każda nowa strzelanka 3D obowiązkowo posiada moduł umożliwiający rozstrzeliwanie innych graczy za pośrednictwem internetu. Teraz jesteśmy świadkami powstania nowego etapu w dziedzinie rozwoju gier 3D - **Unreal**, stworzony w laboratoriach firmy **Epic Megagames**, stanowi kolejny wielki skok technologiczny, choć poza tym niewiele do gatu[illegible] prawdę mówiąc, czy da się tu jeszcze wymyślić coś nowego?

Ucieczka z Alcatraz

Fabuła gry jest nieskomplikowana, a przy tym stosunkowo niebanalna, co niestety stanowi w dzisiejszych czasach rzadkość. Co więcej, ma ona wpływ tak na świat gry, jak i na rozwój akcji, podobnie jak to miało miejsce w *Tomb Raiderze*; sam fakt, iż główny wątek programu to coś więcej niż tandetna przykrywka do masowej eksterminacji ruchomych i nieruchomych celów sprawia, iż warto zwrócić uwagę na ten tytuł. W **Unrealu** podarowano sobie długaśne wstępy (nie ma tu w ogóle intra), a rozwój akcji wynika bezpośrednio z gry i poczynań głównego bohatera. Oto statek więzienny transportujący osadzonych na planetę, gdzie znajduje się kolonia karna, z nieznanych przyczyn zbacza z kursu i natyka się na układ nieoznaczony na kosmicznych mapach. Następuje łup-trach-bum, transportowiec awaryjnie ląduje na tajemniczej planecie, a Ty masz tego pecha, że jesteś jednym z więźniów. Jak szybko się okazuje, również jedynym, jaki pozostał przy życiu, albowiem reszta pozabijała się wzajemnie, zginęła podczas katastrofy, ewentualnie została skonsumowana przez grasującą po okładzie obcą istotę. Tobie też niewiele brakuje, aby dołączyć do swoich ekswspółwięźniów: kilkanaście procent zdrowia, brak jakiegokolwiek uzbrojenia oraz dobiegające zewsząd krzyki mordowanych członków załogi nie wróżą Ci długiej kariery. Z braku innych opcji wyruszasz na zwiedzanie statku, a Twoim priorytetem jest podreperowanie nadwątlonej kondycji fizycznej, zdobycie broni oraz dowiedzenie się, o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi, kto za tym stoi i komu to służy. Podczas podróży po rozległych lochach, miastach, świątyniach, bagnach i tym podobnych uroczych miejscach dowiesz się, że miejsce Twojego tymczasowego pobytu zamieszkane jest przez dwie rasy, z których jedna drugiej nie lubi, ale jest zbyt tchórzliwa, aby dać temu nielubieniu wyraz, poszukuje więc naiwniaka, któremu dałoby się wmówić, że jest zesłanym z gwiazd mesjaszem. Jak raz nadajesz się do tej roli, toteż chwytasz w dłoń swój pistolet dyspersyjny, który zabrałeś martwemu strażnikowi statku i zostajesz obrońcą tubylczej rasy Nali przed kosmicznymi najeźdźcami Skaarj. Decyzję ułatwia Ci fakt, że Nali na Twój widok chętnie pomagają Ci, prowadząc Cię do rozmaitych sekretnych składów broni bądź ostrzegając przed niebezpieczeństwem, podczas gdy Skaarj i ich słudzy strzelają do Ciebie ze wszystkiego, co akurat mają pod ręką. Biorąc pod uwagę fakt, że nie są oni zbyt skłonni do negocjacji, a istnieją szanse iż posiadają jakiegoś rodzaju pojazdy kosmiczne, zostaje Ci tylko jedno: wytłuc wszystkich i uciec z tego nieprzyjemnego miejsca.

Jak wspomniałem, akcja gry rozwija się stopniowo, zatem wszystkich tych rzeczy nie dowiadujesz się „z marszu", lecz stopniowo, podczas przechodzenia kolejnych etapów. Podstawowym źródłem Twoich informacji jest małe urządzenie o nazwie translator, które znaleźć możesz na samym początku gry. Przekazuje Ci ono w formie pisanej zarówno komunikaty komputerów, jak i notatki poszczególnych członków załogi (z nich dowiadujesz się skąd tak właściwie się tu wziąłeś) oraz - co chyba najistotniejsze - jest w stanie przetłumaczyć napisy w języku obcych, choć jego formy mówionej już nie. Rzeczone napisy informują Cię w mniej lub bardziej bezpośredni sposób o historii planety, a także podpowiadają dalsze postępowanie.

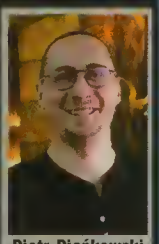
Doom Raider

Klasyczny schemat, na którym opierają się wszelakie doomowce, to labirynt pełen pozamykanych drzwi, do których klucze musisz znaleźć odwiedzając wszystkie zakątki danego poziomu, po drodze masakrując nieprzyjaciół. W **Unreal** jest trochę inaczej, choć nie do końca. Po pierwsze, nie znajdziesz tu niezmierzonych labiryntów, po których trzeba ganiać w tę i nazad - droga przeważnie jest prosta jak szparag, prowadzi od punktu A (wejście) do punktu B (wyjście), ewentualnie po drodze pojawia się jakaś odnoga, w której zwykle należy nacisnąć jakiś guzik. Wyjątek stanowią początkowe etapy, gdzie występują altematywne ścieżki dotarcia do celu oraz rozległe tereny, które można odwiedzić, ale można też spokojnie przejść obok, nie interesując się nimi. Gdyby cała gra skonstruowana była w ten sposób, byłoby cudownie; niestety, im dalej, tym prościej. Coraz prostsza staje się droga, którą musisz przejść, aby dostać się na następny poziom, natomiast zwiększa się liczba potworów do ustrzelenia. Coraz więcej pojawia się również przycisków, a jedyny problem, jaki sprawiają, to ich odnalezienie. W miarę przemierzania kolejnych etapów spostrzeżesz,

iż guziki stają się coraz sprytniej pokrywane, w efekcie czego zabawa zaczyna przypominać łamigłówkę z serii „wytęż wzrok i znajdź dwadzieścia szczegółów". Moim zdaniem niespecjalnie podnosi to atrakcyjność gry, a rzekłbym nawet, iż ją obniża - o ile początkowo **Unreal** oferuje niesamowity klimat i poczucie swobody działania, tak później zmienia się w niemal klasycznego doomiaka, gdzie podstawowym problemem jest właśnie odszukanie odpowiedniego guziczka. Podobnie rzecz ma się z potworami: na początku gry możesz kombinować jak w ***Tomb Raiderze***, wywabiając przeciwników na otwartą przestrzeń i wykańczając ich z ukrycia, ewentualnie przemykając się tak, że nawet nie spostrzegą Twojej obecności. Możesz nawet sprawić, że pozabijają się wzajemnie na Twoich oczach! Później jednak musisz stawić czoła takiej ich ilości, że wszelkie sprytne zagrywki tracą sens, a zaczyna liczyć się wyłącznie siła ognia i szybkość uników. Być może twórcy gry wykonali w ten sposób ukłon w stronę graczy, którzy nad klimaty i kombinowanie przedkładają radosne młócenie z cekaemów, a może po prostu skończył im się koncept - rezultat jednak jest taki, że **Unreal** w pewnym momencie zaczyna się robić nudny i nic, poza zaawansowaną techniką engine'u, nie odróżnia go od innych strzelanin FPP.

Pomimo tych krytycznych słów, przyznać muszę, iż w **Unrealu** widać przebłyski geniuszu. Przede wszystkim, bardzo mocno przypomina on ***Tomb Raidera***, bynajmniej nie ze względu na sposób przedstawienia świata (**Unreal** to wszak klasyczny FPP), lecz terenów, na jakich toczy się rozgrywka. Starożytne świątynie, opuszczone miasta pełne tajemniczych urządzeń, w końcu rozległe obszary dżunglopodobne, na których można spotkać stwory rodem z epoki

REALNIE O NIEREALNYM



Piotr Pieńkowski

Przede wszystkim chciałbym zaznaczyć, iż osobiście zgadzam się z ManJAkiem w stu procentach i także nie uważam, iżby **Unreal** był dziełem zasługującym na ŚGK POLECA. Pomimo nieprawdopodobnej wręcz oprawy wizualnej, a także doskonałych efektów dźwiękowych (nie licząc fatalnej muzyki, którą już skrytykowano obok), nie jest to jednak pozycja przełomowa i rewolucyjna, a nade wszystko - nie jest to gra wciągająca po koniuszki uszu. Owszem, „zacina" się w **Unreala** przyjemnie, ale nie dla przeżycia niezwykłej przygody, a jedynie dla zobaczenia pięknych widoków. Cóż, nie na tym chyba polega ta zabawa.

Oczywiście, powyższa wypowiedź jest moją prywatną opinią i tylko tak należy ją traktować. Oznacza to, że na pewno znajdą się tacy, którym **Unreal** się spodoba i którzy grać w niego będą bez krzyny przytomności i do upadłego. Potwierdza to zresztą fakt, iż nawet nasza redakcja podzieliła się na zwolenników i przeciwników gry, przy czym proporcje są tu... dokładnie równe. Tu wyjaśnienie - niestety albo na szczęście, jak kto woli, mamy zasadę, iż ŚGK POLECA dostaje tylko ten tytuł, który otrzymał większość głosów „za", zaś podobną patową sytuację przekładamy na niekorzyść gry. Tak więc, jak wspomniałem, i pośród nas, tworzących to pismo, nastąpił drastyczny rozziew w osądzie, mniemam zatem, iż takowy nastąpi pośród naszych Czytelników czyli Was. Dlatego właśnie chciałbym tu zapodać jeszcze jeden istotny argument, który jeśli nie przekona do mojego osądu, to przynajmniej zastanowi.

Otóż pomijając braki fabularne, które najbardziej rażą w grze, bowiem zamienia to ją ledwie w wycieczkę krajoznawczą (jakiż był mój zawód, kiedy to odkryłem, ponieważ pierwszy poziom, ten pełen grozy, dziejący się na pokładzie statku kosmicznego, wcale tego nie zapowiadał), Inną istotną wadą programu są... jego wymagania sprzętowe. Wiem, to herezja, gdyż trudno uznawać wymagania sprzętowe za wadę, a jednak w tym przypadku będę upierał się przy swoim, jako że **Unreal** żyłuje je na maksimum, co oznacza, iż do porządnej gry z uwzględnieniem wszelkich efektów audio-wizualnych trzeba posiadać PII 266 z akceleratorem 3D, najlepiej drugiej generacji. Wszystko, co jest gorsze od tej konfiguracji, niweczy podstawowy atrybut **Unreala** - doskonały obraz. W tym momencie zabawa przestaje być zabawą, bo albo gra wygląda gorzej od „Dooma", albo niemiłosiernie się tnie. Co więcej, rozwiązanie kompromisowe, czyli grafika na maksa i malutkie okno widokowe, także niczego nie zmieniają, bowiem wówczas **Unreal** już w ogóle traci swój urok, nie wspominając, że niewiele to pomaga.

Ja wiem, że gry robi się na zapas, uwzględniając fakt, iż rynek sprzętowy bardzo szybko się rozwija. No, ale bez przesady. Oczywiście, prędzej czy później „dorośniemy" do wymienionej konfiguracji, jednak wówczas na rynku będą już rzeczy, przy których zapewne ta akurat pozycja wyda się dziecinną igraszką.

Reasumując, jeśli ktoś lubi oglądać ładne widoki i nie ma zbyt wygórowanych wymagań co do fabuły, a przy tym, co najważniejsze, posiada w domu wspomniany wyżej sprzęt, może śmiało zasiadać do **Unreala**; jeśli natomiast nie lubi nadmiernej prostoty i, co gorsza, ma jedynie kupionego ledwie pół roku temu i za ostatnie pieniądze P166 MMX z Monsterem „jedynką" niechaj lepiej odpuści sobie i pomyśli o innych tytułach.

MOIM ZDANIEM

Piotr Orchelski

Unreal zachwycił mnie bardziej niż jakakolwiek inna gra była w stanie zrobić to kiedykolwiek. Wizualnie nie da się go z niczym porównać, gdyż nawet dotychczasowy lider gier 3D, ***Quake 2***, wygląda przy nim jakby potrzebował płynu Clerasil. Także grywalność **Unreala** stoi według mnie na bardzo wysokim poziomie i zupełnie nie rozumiem skąd wzięły się określenia typu „banalna rąbanka". Przecież znakomita większość gier 3D, w tym ***Quake 1*** i ***2*** oraz ***Duke Nukem 3D***, to także „banalne rąbanki". Nikt im tego jednak nie wypomina i jakoś tak się składa, że cieszą się one niespotykaną popularnością. Jeśli zaś chodzi o porównanie „nudnawego" **Unreala** ze „wspaniałymi klimatami" ***Mysteries of the Sith*** to proszę zauważyć, że za grą ***Lucas Arts*** stoi niesłychanie bogaty wszechświat, który od dwudziestu już lat tworzony jest przez filmy, książki i gry. Twórcy ***Mysteries of the Sith*** odwołują się do niego nieustannie (postaci, broń, miejsca, tło historyczne), a mając takie zaplecze, trudno jest NIE wykreować wspaniałego klimatu gry. **Unreal** natomiast rozpoczyna dopiero swoją drogę po sławę, jedynym zaś atutem jaki ma do dyspozycji jest właśnie jego „nierealna" grafika.

Jak na dłoni widać tu zresztą podobieństwo do ***Quake'a 1***, który na początku swojej kariery także był krytykowany za brak atmosfery i słabą grywalność w trybie single player. Dopiero pojawianie się różnych dodatków i mission packów diametralnie zmieniło sytuację gry. Myślę, że taka sama historia powtórzy się w przypadku **Unreala** tym bardziej, że jest on sprzedawany razem z edytorem map. Można spodziewać się zatem, że już wkrótce Internet zaroi się od różnych „addonów" i tylko patrzeć, jak Twoje ulubione levele z ***Quake'a***, ***Duke'a***, czy nawet ***Mysteries of the Sith*** pojawią się w wydaniu na **Unreala**. Ciekawe, czy wtedy też będzie on „nudnawy".

Wyłożywszy kawę na ławę jasno mogę teraz powiedzieć, iż nieprzyznanie **Unrealowi** plakietki ŚGK POLECA uważam za wielki błąd. Przyznaję, że muzyka może denerwować, że rozwój akcji może się komuś nie podobać, że wymagania sprzętowe na dzień dzisiejszy wydają się być zbyt wygórowane. Z drugiej strony nie można być obojętnym na fakt, iż jesteśmy właśnie świadkami narodzin nowego standardu. Gdy w strumieniu gier, które ewoluują w różnych kierunkach, pojawia się bowiem coś takiego jak ***Quake*** lub właśnie **Unreal**, to wtedy zamiast o ewolucji mówimy o rewolucji. Jeśli zaś engine **Unreala** i jego NIESAMOWITA grafika nie zasługują na takie miano, to powiedzcie mi, co zasługuje? ***Tetris***?

jurajskiej jako żywo przypominają to, co oglądała Lara Croft. Naturalnie, zagadki są tu dużo prostsze, a broni znacznie więcej, wszak to prosta strzelanina, a nie ***Tomb Raider***, który częstokroć wymagał intensywnego wykorzystania mózgu. W **Unrealu** narząd ten jest zupełnie zbędny.

Technologia przyszłości

Można mieć do **Unreala** różne zarzuty, ale nie da się zaprzeczyć, że został on wykonany w sposób rewelacyjny, niespotykany dotąd w innych grach, przerastający konkurencję o głowę. Oprawa graficzna programu jest, oględnie mówiąc, oszałamiająca, ale rewolucyjne rozwiązania techniczne zastosowane przez programistów z **Epic Megagames** nie ograniczają się tylko do warstwy wizualnej. Nie mniej rewelacyjna jest zaimplementowana w **Unrealu** sztuczna inteligencja przeciwników. Skaarj potrafią nie tylko strzelać i czasami niemrawo unikać Twoich pocisków, jak to mają w zwyczaju potwory z innych gier 3D. Tutaj przeciwnicy są niezwykle ruchliwi, a ich priorytetem jest nie tyle jak najszybsze ustrzelenie Ciebie, co przede wszystkim pozostanie przy życiu. Dlatego też nie zdziw się, gdy pierwszy z napotkanych nieprzyjaciół, zamiast pozwolić się utłuc, będzie biegł w Twoim kierunku zakosami, padał na glebę, chował się za przeszkodami terenowymi i na wszelkie możliwe sposoby unikał Twojego ognia, jednocześnie prowadząc niezwykle skuteczny ostrzał. Aby zwyciężyć takie starcie, będziesz musiał nie tylko posiadać jakąś zabójczą giwerę (tak naprawdę w **Unrealu** nie ma równie potężnych broni, jak Duke'owa bazooka czy Quake'owa wyrzutnia rakiet), ale wykazać się zdolnością szybkiego celowania oraz wykonywania uników. Jeśli jeszcze nie zacząłeś używać myszki w grach 3D, **Unreal** po prostu zmusi Cię do tego - po pierwsze, dzięki myszce znacznie szybciej możesz się obracać i celować, po wtóre niejednokrotnie natkniesz się na przeciwnika, który jest powyżej lub poniżej linii Twojego strzału, a nachylanie się przy użyciu klawiatury jest tak niewygodne i powolne, że stosując je zdecydowanie redukujesz swoje szanse na przeżycie.

Sztuczna inteligencja przeciwników przejawia się nie tylko w wykonywaniu uników, lecz również w ścisłej współpracy między nimi. Nie należą do niezwykłych sytuacje, gdy dwóch wrogów próbuje Cię wciągnąć w pułapkę, albo jeden z nich wiąże Cię ogniem, a drugi stara się zajść od tyłu. Potrafią oni też wykorzystywać teren, ostrzeliwując Cię

zza kamieni czy skalnych załomów, a nawet starając się zepchnąć Cię w przepaść. Słowem, zachowują się jak żywi. Jedyna rzecz, która mnie niepomiernie zirytowała, to fakt, iż od samego początku grzmocą do Ciebie z doskonałej broni, podczas gdy Ty masz słabiutką pukawkę, a zanim zdobędziesz taką giwerę, jaką posługuje się wróg, przejść musisz kilka etapów; nie możesz natomiast zebrać broni czy choćby amunicji po pokonanych stworach. Stanowi to spore utrudnienie i sprawia, że pomimo niezwykłego realizmu świata przedstawionego czujesz, że jest to jednak rzeczywistość umowna, w której nie możesz zrobić niczego, co wykraczałoby poza ramy przyjętej konwencji.

Czas wspomnieć o najciekawszym elemencie programu, czyli grafice. W **Unrealu** zobaczysz rzeczy, jakich w innych programach dotychczas jeszcze nie było. Doskonale wykonane zostały efekty świetlne - źródła światła nie tylko rzucają blask na okolicę, ale także wywołują wspaniałe refleksy, przypominające nieco odblaski świateł jadących z naprzeciwka samochodów w deszczową noc. Przezroczyste tekstury to już standard, ale tutaj przedstawiają się imponująco - zbiorniki wodne wyglądają jak kolorowe akwaria, mieniąc się różnymi odcieniami turkusu, błękitu i zieleni; co więcej, pływają w nich stadka kolorowych rybek - kapitan Cousteau byłby zachwycony.

Równie wspaniale wykonany jest cały świat, w którym przyjdzie Ci się poruszać: perfekcyjnie dobrane kształty brył w połączeniu z dokładnymi teksturami dają wrażenie przestrzeni lub wręcz przeciwnie - ciasnoty, zależnie od okolicy, w której się znajdujesz. Dopracowano tutaj najdrobniejsze szczegóły, nawet tak pozornie nieważne, jak łuski wyskakujące z Twojego pistoletu; jeśli im się dobrze przyjrzysz, to spostrzeżesz, iż spadają one na ziemię i odbijają się na różne sposoby, w zależności od nachylenia terenu i jego twardości. Zdarzyć się nawet może, iż taka łuska tańczyć będzie przez chwilę, obracając się coraz wolniej, po czym z cichym brzękiem zastygnie w bezruchu... Po prostu cudowne.

Dźwięk w **Unrealu** dorównuje grafice pod względem realizmu i czystości. Krzyki umierających za ścianą ludzi, plusk wody, wściekłe ryki potworów oraz odgłosy wydawane przez broń doskonale budują klimat i pozwalają maksymalnie wczuć się w atmosferę gry. Fatalna jest natomiast muzyka - dwa utwory w miarę nieźle pasują do klimatu, reszta natomiast przypomina albo muzyczkę dyskotekową z początku lat osiemdziesiątych, albo inne wesołe hopsasa, nijak nie komponując się z fabułą. Wygląda na to, że twórcy gry, skupiając się na tworzeniu odlotowej grafiki, całkowicie odpuścili sobie zadbanie o soundtrack. Może to i dobrze, bo jeśli wyłączysz muzykę, łatwiej usłyszysz sapanie skradającego się za Twoimi plecami potwora.

Rewolucja na pół gwizdka

Unreal jest grą rewolucyjną, ale tylko i wyłącznie od strony rozwiązań technicznych. Tak naprawdę nie wprowadza do strzelanek 3D absolutnie nic nowego, co mnie poważnie rozczarowało. Zamiast podtrzymać klimat zbudowany przez początkowe poziomy gry, jej autorzy poszli w stronę banalnej rąbanki FPP, odrzucając rozwiązania, które mogły wprowadzić trochę świeżego powietrza do zatęchłego getta ***Quake'ów*** i ***Doomów***. Zamiast tego otrzymaliśmy grę raczej nudnawą, nie umywającą się nawet klimatami czy fabułą do ***Mysteries of the Sith*** czy choćby stareńkiego ***Duke Nukem 3D***. Wspaniała grafika i zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji to jeszcze za mało, aby gra stała się prawdziwym hitem. Jedyną naprawdę nową ciekawostką jest możliwość udawania trupa, co szczególnie przydaje się w trybie multiplayer (inna sprawa, że aby dało się płynnie pograć w kilka osób, potrzeba przynajmniej Pentium II 266 MHz i VooDoo 2). Tryb solo nie oferuje nic nowego - moim zdaniem, twórcy programu zmarnowali olbrzymi potencjał, jaki oferowało im stworzenie nowego engine'u. Wszak nie wynajduje się mikroskopów elektronowych po to, aby orać nimi pola...

ManJAk

Zręcznościowa

Pentium 166, 16 MB RAM
SVGA 2 MB, CD-RDM, Win 95

Pentium II, 128 MB RAM
VooDoo 2

Epic Megagames

GT Interactive

LEM

cena: 159 zł

CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR™

Tytuł *Descent* kojarzy mi się z wąskimi korytarzami, klaustrofobią i możliwością swobodnego poruszania się w trójwymiarowym środowisku. W najnowszej reinkarnacji tej gry, teraz zatytułowanej **Conflict: FreeSpace - The Great War** (dosłownie w ostatniej chwili dowiedzieliśmy się, iż oryginalny tytuł, który brzmiał **Descent: Freespace - The Great War** został zmieniony), z tych trzech elementów pozostał tylko jeden - ostatni. Znudzeni dotychczasową podziemną wojną, autorzy programu skupieni w firmie **Volition.Inc** (to podwykonawca ***Parallax Software***, twórcy dwóch pierwszych części ***Descenta***) przenieśli jej akcję w przestrzeń kosmiczną, a tym samym rzucili wyzwanie takim gigantom space opery jak ***X-Wing vs TIE Fighter*** i ***Wing Commander***. Szaleni? Może. Ale na pewno bardzo odważni. Przyjrzyjmy się, jak im poszło.

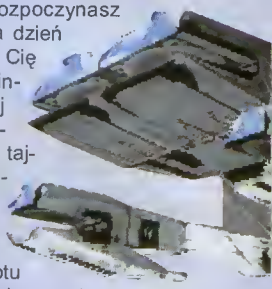
Nowa skóra Kilrathi

Zgodnie z wielowiekową tradycją, od momentu rozpoczęcia kolonizacji kosmosu spotykają nas (czyli ludzi) same kłopoty. W tym przypadku są to Vasudanie, pierwsza inteligentna rasa jaką napotkaliśmy na swojej [illegible] do [illegible] która jakoś nie chce nam podać macki na powitanie. Rozpoczyna się konflikt, który trwa przez bite czternaście lat. Ustaje dopiero wtedy, gdy na scenę wkracza kolejna rasa - Shivanie. Mając wyraźną przewagę technologiczną bez problemu niszczą statki obydwu wojujących ze sobą cywilizacji. Aby podział na dobrych i złych nie był zbyt wyraźny, część Vasudan opowiada się po stronie nowych przybyszów twierdząc, że są oni częścią jakiegoś starożytnego proroctwa. I tym sposobem przeciwko sobie masz starych i nowych wrogów, przy czym część starych walczy po Twojej stronie związanych sojuszem o bardzo kruchych podstawach. Zagmatwane? Oh yes, a przy tym bardzo podobne do ***Wing Commandera V***.

W tym zresztą cały problem. **Freespace** jest tak podobny do ***Wing Commandera*** i kosmicznych symulacji ***Lucas Arts***, że człowiekowi wydaje się, iż gdzieś już tę grę widział. Wymienię tylko kilka (z wielu) przykładów wzajemnych podobieństw: odprawy przed każdą misją ukazane w formie animowanej mapy, prawie że identycznie funkcjonujący HUD, statki zaopatrzenia dostarczające Ci broń w czasie bitwy, podział zasilania statku na broń, silniki i tarcze, oraz działka laserowe, które podobnie jak ion cannons niszczą systemy statku, a nie jego pancerz. Na pewno znasz tę muzykę. Na szczęście twórcy **FreeSpace** zagrali ją na nieco innych instrumentach, dzięki czemu ich dzieło mimo wszystkich tych podobieństw zasługuje na uwagę. I to nawet bardzo.

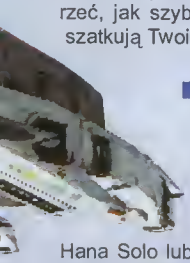
Przed lotem

Program rozpoczyna się standardowym ekranem startowym, który pozwala Ci zacząć nową kampanię, kontynuować poprzednią bitwę, przejrzeć bibliotekę broni i pojazdów, odwiedzić w koszarach swoich pilotów oraz pogrzebać w różnych ustawieniach i opcjach gry. W sumie - żadnych niespodzianek. Rozpoczynasz zabawę i na dzień dobry czeka Cię misja treningowa. Twój instruktor wytłumaczy Ci tajniki namierzania celów, wyrównywania prędkości lotu oraz strzelania z podstawowych rodzajów broni. Po ukończeniu kursu zostajesz oddelegowany na GTD Galatea, Twój pierwszy statek-matkę. Zdziwisz się jednak, gdy po wykonaniu kilku misji zostaniesz wezwany na kolejny trening, a po pewnym czasie jeszcze jeden. Cóż, kierując się mądrą zasadą, że wyuczony materiał trzeba utrwalać, treningi wplatają się tutaj bezpośrednio w tok gry. Jeśli nauczą Cię na przykład, jak wydawać rozkazy skrzydłowym, możesz być pewien, iż w najbliższej misji będziesz musiał wykorzystać tę wiedzę. Podobnie jest z całą resztą różnych czynności, które musisz nauczyć się wykonywać, jeśli chcesz sprostać trudom [illegible]lki. Jeszcze drobna uwaga: misje treningowe nie są obowiązkowe. Jeśli czujesz się silny a Moc jest z Tobą, możesz je sobie podawać.



Odprawy, jakie odbywają się przed lotem są przejrzyste i co [illegible]niejsze nie trwają długo. Na [illegible]wej mapie ukazane są jed[illegible] swoje i wroga, otrzymujesz [illegible]ółowe instrukcje, co masz [illegible]o czym bez dalszych ce[illegible] przechodzisz do zbrojowni. [illegible] tu uzbroić swój statek, [illegible] również przydzielić biorącym [illegible] w misji eskadrom wybra[illegible] przez Ciebie modele my[illegible]wców i/lub bombowców. N[illegible] początku „zabawy" [illegible]sortyment środków [illegible]żenia jest wprawdzie dość skromny [illegible] dysponujesz zaled[illegible]ie dwoma rodza[illegible]i broni laserowej [illegible]ką samą liczbą

pocisków - jednak w n... gry pojawiać się będą nowe ro... je broni. Podobnie wzrośnie liczba różnych rodzajów statków, przy czym nie zawsze będziesz mógł użyć każdego z nich. Czasami na pokładzie Galatei nie będzie modelu, który najbardziej odpowiadałby Ci do wykonania danego zadania, a wówczas zmuszony będziesz do improwizacji. Wszystko to tworzy nieznaną dotąd w kosmicznych symulacjach możliwość wpływania na przebieg misji jeszcze przed ich rozpoczęciem. Nie przydzielisz bombowcom eskorty - Twoje eskadry zamienią się w popiół, wybierzesz zbyt wolne myśliwce - będziesz mógł tylko popatrzeć, jak szybkie jednostki wroga szatkują Twoich kolegów.



HUD

Gdy przedrzesz się w końcu przez „administracyjną" część gry, czeka Cię to, co następcy Hana Solo lubią najbardziej - walka w przestrzeni kosmicznej. Zanim jednak powiem, jak ona wygląda, chciałbym słów kilka poświęcić kokpitowi Twojego pojazdu, który jest po prostu wyświenity. Zacznijmy od tego, że przed walką możesz go skonfigurować: ustawić kolor wszystkich wskaźników oraz wybrać, które z nich mają być widoczne, a które nie. Dostępna jest także opcja „popup", która sprawia, że dany wskaźnik widoczny jest na ekranie tylko wtedy, gdy jego stan ulega zmianie - na przykład uszkodzenie statku skrzydłowego sprawi, że na ekranie pojawi się na chwilę okienko z odpowiednią informacją.

Druga sprawa to wydajność kokpitu. Wszystkie wskaźniki wyświetlone są wprost na głównym ekranie gry, dzięki czemu nie musisz przechodzić do innych trybów widoku. Choć wskaźników tych jest całkiem sporo, w niczym nie ograniczają one obrazu bitwy. Po pierwsze dlatego, że są przezroczyste, a po drugie ze względu na to, iż przynajmniej jedną trzecią z nich możesz przełączyć na tryb „popup". Na bieżąco informowany jesteś zarówno o stanie innych walczących eskadr, jak i eskortowanych przez Ciebie statków, w osobnym okienku krok po kroku wyświetlane są zaś podpowiedzi co do warunków ukończenia misji. Całości dopełnia radar określający odległość i stopień zniszczenia celu. Jak się dobrze zastanowić, wszystkie te informacje dostępne są w ***X-Wing vs TIE Fighter***, a w dużym stopniu także i w Przepowiedni ***Wing Commandera***. Rzecz w tym, że tutaj wyglądają po prostu lepiej, która to opinia podyktowana jest tak względami estetycznymi, jak i wspomnianą wcześniej możliwością konfigurowania kokpitu.

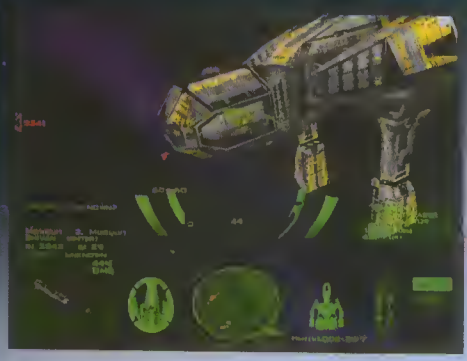
Walka

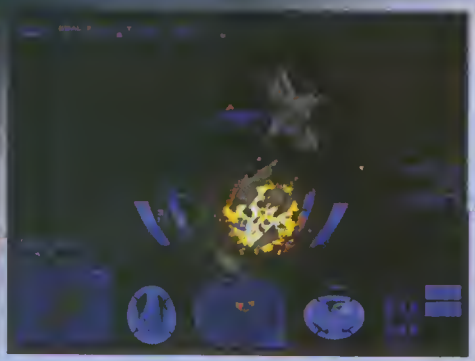
W ten sposób doszliśmy do esencji gry, czyli walki. Pierwsze wrażenie? Totalny odjazd. W żadnej innej grze nie czujesz się tak bardzo „w kosmosie", jak tutaj. Głęboka czerń, kolorowe mgławice, widok oddalonych gwiazd, oślepiające błyski pobliskiego słońca - wszystko to jest Ci dobrze znane, a jednak tutaj wygląda świeżo i wspaniale. Druga sprawa to rozmiary statków, na których i z którymi będziesz walczył. O ile poszczególne myśliwce i bombowce są niewielkie i prezentują się tak sobie, o tyle statki dowodzenia są po prostu ogromne. Zresztą nie chodzi tu nawet o same rozmiary, lecz o wrażenie masy, co możesz poczuć lecąc na przykład tuż obok swego statku-matki. Wielki, ociężały kolos - dokładnie tak go postrzegasz. Inna sprawa, że bardziej przypomina on współczense stacje kosmiczne niż gwiezdne niszczyciele. Widzisz wystające anteny, nierówny, postrzępiony korpus, a przede wszystkim olbrzymi wirujący dookoła własnej osi fragment śródokręcia - zupełnie jakby ktoś chciał w ten sposób wytworzyć na pokładzie okrętu sztuczną grawitację. Wygląda to bardzo realistycznie i w sumie daje lepsze wrażenie rozmiarów statku i jego przeznaczenia, niż opływowe sylwetki star destroyerów.

A wracając do walki, bo o niej to miałem mówić, misje Freespace obejmują standardowy zestaw zadań: zniszcz wszystko, co się rusza, zbadaj zawartość transportowców, eskortuj swój statek, chroń przed

Czym grać?

Jeśli chcesz uatrakcyjnić sobie zabawę, radzę skorzystać z dżojstika pracującego w trybie force-feedback, takiego jak na przykład prezentowany w poprzednim numerze ***SideWinder: Force Feedback Pro*** firmy ***Microsoft***. Wrażania są wspaniałe. Odczuwasz nie tylko podmuch pobliskiej eksplozji, kiedy to gwałtownie rzuca Cię w przeciwnym do jej rozchodzenia się kierunku, ale również wystrzały własnej broni. Seria z laserów sprawia na przykład, że Twój statek (dżojstik) lekko szarpie, zaś wystrzelenie rakiety wywołuje jego drgnięcie. Najmocniej odczuwalna jest jednak kolizja z jakimś dużym obiektem - dżojstik wyrywa się nagle z dłoni i przez krótką chwilę bardzo trudno jest Ci sterować swoim pojazdem. Frajda nie z tej ziemi.





zniszczeniem bazę, itp. W sumie nic nowego. Tego samego nie można powiedzieć o sposobie wcielania tych rozkazów w życie. Działka jonowe (tak naprawdę nazywają się „disruptor guns") mogą na przykład dezaktywować poszczególne systemy statku: silniki, broń, pokłady startowe, generatory tarcz. Rakiety dzielą się z kolei na pociski samosterujące, które poszukują najbliższego celu, oraz takie, które będą podążać za namierzonym statkiem wroga. Do dyspozycji masz także flary, przy czym ich sprawne użycie wymaga pewnego treningu. Nie możesz na przykład wypuścić ich zbyt późno, gdyż nawet jeśli rakieta trafi w jedną z nich, podmuch eksplozji i tak może poważnie uszkodzić Twój statek. To samo odnosi się zresztą do innych wybuchów - mają destrukcyjną moc, jeśli znajdziesz się zbyt blisko. A warto przy tym zaznaczyć, iż wyglądają one przepięknie. Tysiące iskier, oślepiająca eksplozja i po chwili widzisz już tylko wirujące w kosmosie części zniszczonego statku. Nie muszę chyba dodawać, ż akcelerator 3D znacząco podwyższa intensywność doznawanych wrażeń, podobnie zresztą, jak dobrej jakości karta dźwiękowa. Przyda się ona, gdyż **FreeSpace** dysponuje wspaniałymi ogłosami walki oraz świetną muzyką zmieniającą się wraz z rozwojem wydarzeń. Posiada też inne udogodnienia związane z dźwiękiem, o których powiem nieco później.

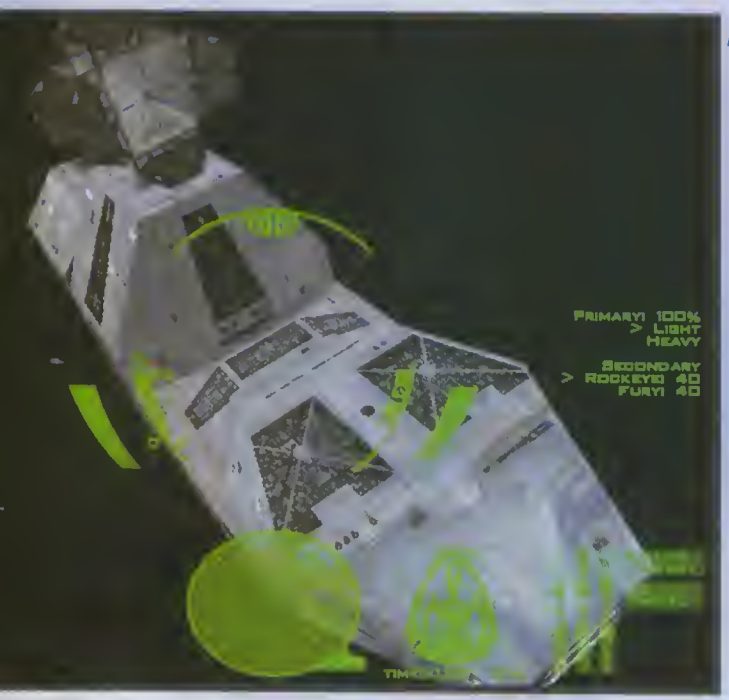
Dużą rolę w walce odgrywają Twoi skrzydłowi oraz inne biorące udział w walce eskadry. System komunikowania się z nimi jest bardzo wydajny i umożliwia wysyłanie wiadomości zarówno do wybranych jednostek, jak i do wszystkich statków. Co więcej do dyspozycji masz aż 10 różnych rozkazów, między innymi takich jak: osłaniaj mnie, atakuj wrogi statek, unieruchom wrogi statek, zniszcz jeden z jego systemów, czy dostarcz amunicję. Dzięki nim możesz prowadzić bardzo skomplikowaną rozgrywkę, biorąc zaś pod uwagę fakt, iż statki zaopatrzenia dokonują również drobnych napraw, prawie każdą bitwę możesz rozegrać na kilka sposobów.

Nie oznacza to bynajmniej, iż gra jest łatwa. Wprost przeciwnie. Poziom trudności od „normal" wzwyż wymaga olbrzymiego skupienia, co po części jest efektem bardzo dobrej sztucznej inteligencji programu. Folder reklamowy gry głosi, iż trzy niezależne eskadry mogą działać zespołowo w celu osiągnięcia wspólnego celu. W praktyce oznacza to, że nieprzyjaciel bardzo szybko wsiada Ci na ogon, a żeby go zdjąć, nie raz będziesz musiał zwracać się o pomoc do skrzydłowych. Ponadto stopień trudności poszczególnych bitew uzależniony jest także od tego, jak radziłeś sobie wcześniej. Jeśli pozwoliłeś uciec obcym statkom, możesz spodziewać się ich w którejś z następnych bitew. Pamiętam też, że w jednej z początkowych misji nie zapobiegłem sprzedaży naszej technologii Obcym. Później boleśnie to odczułem.

Zabawa jest równie emocjonująca w obsługującym dwunastu graczy trybie multiplayer. A raczej byłaby, gdyby nie fakt, iż **FreeSpace** praktycznie nie nadaje się do gry

Dlaczego tak?

Przed trzema laty, kiedy dopiero zaczynało się mówić o zagrożeniach związanych z klonowaniem ***Dooma***, fima ***Interplay*** dokonała prawdziwego przełomu tworząc strzelaninę 3D, w której sufit w dowolnym momencie mógł stać się podłogą, a podłoga boczną ścianą. Brzmi absurdalnie, ale taki właśnie był sens przesiadki „z człowieka" - głównego bohatera ***Dooma***, do unoszącego się w powietrzu niewielkiego pojazdu - głównego bohatera ***Descenta***. O tym, jak genialne było to posunięcie może świadczyć fakt, iż dopiero przed miesiącem ukazała się gra, która kopiuje ten pomysł - ***Forsaken***. Mając tak nieliczną konkurencję nie bardzo wiem zatem dlaczego twórcy gry postanowili wejść na rynek zdominowany przez Gwiezdne Wojny i kotopodobnych Kilrathi. Prawdopodobnie odniosą sukces, ale to będzie można stwierdzić dopiero za kilka miesięcy.



w Internecie. Opóźnienia w transferze danych są tak duże, że lepiej nawet nie próbować, dopóki **Volition** nie wypuści odpowiednich patchy.

Sprawa wygląda nieco lepiej w odniesieniu do gry w sieci lokalnej. Akcja jest wystarczająco płynna, a na szczególną uwagę zasługuje system komunikacji między graczami. Otóż umożliwia on wysyłanie do wskazanych „pilotów" nagranych wcześniej przez Ciebie komunikatów (musisz mieć mikrofon i obsługującą go kartę), których treść jest Twoim własnym dziełem. Zabawa jest przednia nawet pomimo tego, że przygotować możesz tylko cztery wiadomości.

Drugim nieocenionym prezentem dla miłośników gry w sieci jest edytor misji zwany w skrócie FRED. Pozwala on stworzyć wszystko co tylko dusza zapragnie, a o jego skuteczności może świadczyć to, iż używali go twórcy gry. Ciekawe, czy już wkrótce zaroi się na sieci od chałupniczo wytwarzanych misji?

Satysfakcja gwarantowana

Conflict: Freespace - The Great War jest bez wątpienia wyśmienitą grą, co zresztą starałem się tutaj udowodnić i co podkreślam wystawiając bardzo wysokie noty. Bez dwóch zdań zasługuje na wyróżnienie ŚGK POLECA. Jej główną zaletę stanowi fakt, iż w doskonały sposób łączy ona to, co stanowiło o wyśmienitej grywalności ***TIE Fighter***a i ***Wing Commander***a. Ponadto wnosi do gatunku pewne nowe elementy - komunikację głosową oraz możliwość samodzielnego uzbrajania statków przed walką. Działa bez zarzutu, nie wiesza się, od strony wizualnej i dźwiękowej prezentuje się znakomicie. Brak oryginalności w tym jednym przypadku nie stanowi wady, a wręcz przeciwnie - zaletę gry. Satysfakcja gwarantowana.

Piotr Orcholski

Świat Sciert komputerowych POLECA

Symulacyjna

Pentium 166, 32 MB RAM
CD-ROM, Windows 95
zalecane:
akcelerator 3D

producent:
Volition, Inc
wydawca:
Interplay
polski dystrybutor:
CD Projekt

cena: 165 zł

MIRAGE

COMMANDOS

COMMANDOS Developed by Pyro Studios. © 1998 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS INTERACTIVE

Panzer Comman

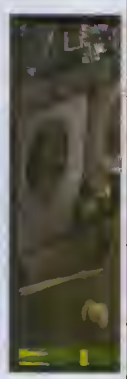
W krótkim odstępie czasu na polskim rynku ukazały się dwa programy dotyczące rzadko poruszanego tematu, a mianowicie symulacji czołgów z II Wojny Światowej. Najpierw był to ***iPanzer '44*** firmy ***Interactive Magic*** (recenzja - ŚGK 5/98), a teraz mam przed sobą produkt **SSI** i **Mindscape** pod tytułem **Panzer Commander**. Ponieważ obie produkcje są do siebie podobne, to siłą rzeczy poniższy tekst będzie zawierał wiele porównań między nimi. Na początek słów kilka o nowszym z nich.

Panzer Commander daje możliwość walki czołgami niemieckimi, angielskimi, rosyjskimi i amerykańskimi spotykanymi w czasie całej wojny na wszystkich teatrach działań w Europie i Afryce. Twórcy programu przygotowali czterdzieści scenariuszy od walk we Francji w 1940 roku, aż po upadek III Rzeszy.

Możesz także zrobić karierę jako dowódca czołgu i plutonu w jednej z sześciu kampanii; taka możliwość dostępna jest jednak tylko dla stron niemieckiej i rosyjskiej (po trzy kampanie). W każdej z nich jesteś członkiem innej dywizji pancernej i wraz z nią przemierzasz szlak bojowy uczestnicząc w najważniejszych wydarzeniach wojny od jej rozpoczęcia w 1939 roku (strona niemiecka) lub w 1941 roku (strona rosyjska). Dodać należy, że początek poszczególnych karier uzależniony jest od faktów historycznych, to jest daty faktycznego sformowania danej jednostki. Natomiast pojedyncze scenariusze dotyczą tylko niektórych walk i to w większości takich, które nie występują w kampaniach.

W grze masz do dyspozycji praktycznie cały pancerny arsenał minionej wojny. Oczywiście wszystko zostało skonstruowane tak, by nie było możliwości spotkania na przykład niemieckiej Pantery w 1940 roku. Jednak mimo pozornego bogactwa sprzętu nie odczuwa się tego podczas zabawy. Jest to spowodowane niezmiennością widoków ze środka każdego typu pojazdu. Każda nacja ma inaczej przedstawione wnętrze czołgu, ale nie ulega ono zmianom wraz z wprowadzeniem nowego typu pojazdu. Zawsze jest takie samo i tylko widok zewnętrzny z włazu dowódcy pozwala się zorientować czym właściwie jedziesz. Na szczęście charakterystyki poszczególnych rodzajów pojazdów pancernych nie podlegają takiemu uproszczeniu. Na przykład, jeżeli w 1941 roku czołgiści niemieccy mieli duże problemy ze zniszczeniem nowych czołgów rosyjskich, to możesz się spodziewać, że Ciebie spotka to samo w **Panzer Commanderze**. Realizm walki jest dość dobrze oddany. Jednak przeciwnik niestety nie grzeszy celnością, co ma bardzo pozytywny wpływ na Twoją karierę, a negatywny na grywalność. Ilość zniszczonych czołgów na koncie wzrasta dość szybko, a Twa pierś coraz bardziej ugina się pod ciężarem orderów wręczanych Ci przez dowództwo.

Jak wspomniałem na wstępie, pojawienie się dwóch podobnych produkcji prawie w jednym czasie wręcz zmusza do ich porównania. Na pierwszy rzut oka ***iPanzer '44*** i **Panzer Commander** to gry takie same. Jednak po głębszym zapoznaniu się z nimi widać oczywiste różnice. ***iPanzer*** to symulator w którym duży nacisk położono na dowodzenie grupą jednostek o różnym składzie. Natomiast w **Commanderze** dowodzenie prawie nie istnieje. Jedyne komendy jakie możesz wydać czołgom Twojego plutonu to zmiana szyku. I to już wszystko... Żadnego przydzielania celów, wyznaczania trasy przemarszu czy konstruowania zasadzek. Po prostu jedź i strzelaj. Co, swoją ścieżką, nie jest takie proste. W produkcie ***Interactive Magic*** ta procedura była nieznacznie uproszczona. Wystarczyło tylko zwolnić i złapać cel na przecięcie kresek, by zapłonął on radośnie. Twórcy z **SSI** nie poszli na łatwiznę. Jadąc w terenie nie masz żadnych szans na trafienie czegokolwiek. Po prostu lufa przemieszcza się niespodziewanie w różne kierunki. Żeby zniszczyć cel, trzeba zatrzymać czołg, i dopiero wtedy dokładnie wycelować. Jednak nawet wtedy jest to trudne, szczególnie gdy zatrzymasz się na jakimś stoku. Może się okazać, że zamiast stać, Twój czołg zsuwa się albo obraca. Wtedy celowanie przypomina loterię. Trzeba przewidywać gdzie za chwilę znajdzie się lufa i z wyprzedzeniem nią



manewrować w oczekiwaniu na załadowanie kolejnego pocisku. Można też zlecić celowanie i strzelanie załodze, a wówczas rozpoczyna się prawdziwy cyrk. Działonowy grzmoci z armaty najszybciej jak potrafi, nie oglądając się na zużycie pocisków i szanse trafienia w cel, a jeśli czołg przy tym porusza się, to cała ta kanonada idzie na marne.

Dźwięk w obu programach stanowi dobre tło do rozgrywających się wydarzeń. Nie widać - a raczej nie słychać - tutaj większych różnic pomiędzy ***iPanzerem*** a **Panzer Commanderem**. Ale trudno się temu dziwić, wszak nie

...nder

można w różny sposób przedstawiać tych samych odgłosów pracy silnika, wystrzału armatniego huku rykoszetów. Podobnie jest z grafiką. Została ona starannie wykonana z niezłą, ale nie rewelacyjną dbałością o szczegóły. W produkcie **SSI** szczególnie razi zachwianie proporcji przy niektórych pojazdach pancernych. Są to zbyt duże lub małe koła albo niewłaściwych rozmiarów ekrany boczne. Nie ma to większego wpływu na rozgrywkę ale razi każdego, kto choć trochę zna się na tym temacie.

Panzer Commander jest symulatorem dość uproszczonym, ale mimo to bogatym w szczegóły i zapewniającym zabawę na wiele godzin. Jednak odnosi się wrażenie podobne jak po obejrzeniu serialu „Czterej pancerni i pies". Jeśli jedna ze stron miałaby po trzy takie załogi jaka ta, którą dowodzisz w grze, to wygrałaby wojnę bez większego wysiłku. Dobrze, że można to zniwelować przez podniesienie poziomu trudności, bo inaczej cała zabawa straciłaby sens.

H.F.

Symulacyjna

Pentium 133, 16 MB RAM
CD RDMx4, Window 95

Pentium 166, 32 MB RAM
CD RDM x8, akcelerator 3D

SSI

Mindscape

Optimus S.A.

MIRAGE

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

...cja w Polsce: Mirage Media s.c.

1998 Eidos Interactive

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

Mizuno EIDOS

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

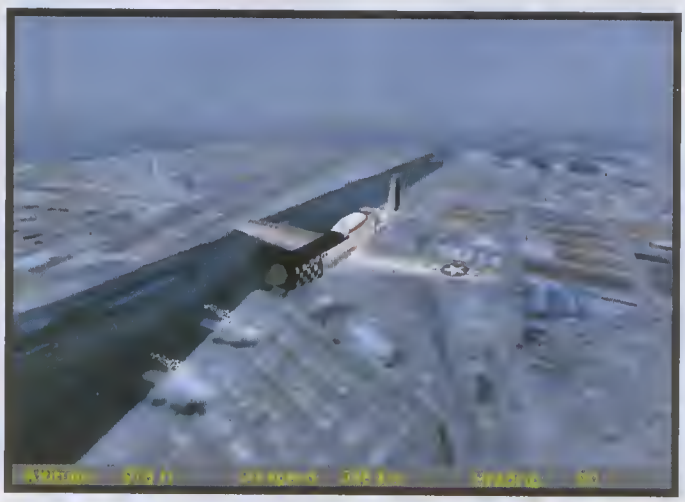
EIDOS INTERACTIVE

Flight Unlimit

Wśród symulacji lotniczych zdecydowanie prym wiodą wszelakiej maści symulatory militarne. Najróżniejsze myśliwce, bombowce i śmigłowce co i rusz przelatują przez ekrany monitorów, na krótko pozostając w pamięci - może z drobnymi wyjątkami, jak na przykład legendarny już ***Eurofighter 2000*** czy ***Longbow 2***. Element przyciągający graczy do tego rodzaju programów to przede wszystkim akcja i widowiskowość, realizm natomiast przeważnie traktowany jest po macoszemu (choć i tu zdarzają się chlubne wyjątki). Przeważnie zresztą główny nacisk kładziony jest i tak na maksymalnie zgodne z rzeczywistością działanie niezwykle skomplikowanej elektroniki samolotu, w efekcie czego lot myśliwcem niewiele różni się od dowodzenia okrętem podwodnym czy operowania futurystyczną windą. Przesadzam? Być może, ale takie właśnie refleksje nasunęły mi się gdy spędziłem kilkadziesiąt godzin przy najnowszym symulatorze lotniczym firmy **Looking Glass Technologies - Flight Unlimited 2**. To jedna z niewielu symulacji samolotów cywilnych, tak przy tym realistyczna, że wszystko w co grałem dotychczas zdało mi się zabawką dla przedszkolaków.

We **Flight Unlimited 2** możesz polatać jednym z czterech samolotów, przy czym do wyboru masz trzy maszyny typowo cywilne oraz jedną bojową. Niezależnie od tego, którą z nich wybierzesz, Twoim głównym zadaniem jest przelot nad wybranym obszarem i wylądowanie w jednym kawałku. Po drodze możesz podziwiać widoki, ewentualnie wykonywać figury akrobatyczne, choć ta ostatnia czynność dość drastycznie zmniejsza Twoje szanse na utrzymanie spójności maszyny, a jeśli uda Ci się wyprzedzić własne skrzydła, to lądowanie będziesz miał raczej utrudnione i do tego niezupełnie tam, gdzie zamierzałeś. Wygląda zatem na to, że nic prostszego pod słońcem - każdy przecież potrafi włączyć silnik, rozpędzić się na pasie startowym i hajda w przestworza. Jak to się mówi, pozory mylą - tutaj problemem jest już znalezienie odpowiedniego pasa! Procedura startowa, zwykle uproszczona, została w **FU2** odwzorowana w najdrobniejszych detalach. Najpierw należy posłuchać automatycznego komunikatu pogodowego, potem połączyć się z wieżą i poprosić o zgodę na kołowanie, podjechać do wyznaczonego pasa, poprosić o zgodę na start i dopiero wtedy można zacząć się rozpędzać. Wydatnie pomaga w tym nauczenie się na pamięć rozkładu dróg kołowania i pasów startowych, bo dość łatwo jest się zgubić i zajechać drogę jakiemuś jumbojetowi. W powietrzu jest równie wesoło - co rusz wlatujesz w strefę kontrolną innego lotniska, w związku z czym musisz co jakiś czas meldować swoją obecność i prosić o pozwolenie przelotu, posługując się przy tym całym technicznym żargonem. Na szczęście wszystkie radiowe pogaduszki zostały w znaczącym stopniu zautomatyzowane - wystarczy, że włączysz nadawanie, a od razu pojawią się dostępne w danej chwili odzywki, do Ciebie zaś należy decyzja której z nich użyć. Jedyne, o czym musisz pamiętać słuchając radia na kanale GUARD to kryptonim Twojego samolotu, albowiem częstokroć kontrolerzy lotu odzywają się do innych pilotów i „wcięcie się" w ich rozmowę nie zostanie zbyt dobrze przyjęte. Autorzy gry chwalą się, że stworzone przez nich odwzorowanie ruchu w eterze do złudzenia przypomina rzeczywistość i zapewne mają rację - kontrola naziemna, poza rutynowymi odzywkami, potrafi sobie pożartować bądź też zezłościć się i powiedzieć niestosującemu się do przepisów pilotowi kilka ostrych słów.

Twój samolot wyposażony jest w minimalną ilość urządzeń - ot, prędkościomierz, kompas, wskaźnik zapasu paliwa, sztuczny horyzont, dźwignie do operowania silnikiem i wpomniane już radio. To wszystko, nie masz tu gadżetów, którymi rozpieszczały Cię symulatory militarne; zapomnieć możesz o tak zdawałoby się niezbędnych rzeczach, jak radar, autopilot czy HUD. Nie są one zresztą potrzebne - podstawą nawigacji jest we **Flight Unlimited 2** orientacja w terenie (w razie kłopotów możesz wspomóc się mapą). Jako że nie istnieją tu cele do zbombardowania czy samoloty do przechwycenia, nie musisz zbyt ściśle trzymać się wyznaczonej trasy; prawdę mówiąc, możesz latać sobie w ogóle bez żadnego planu, tylko po to, aby podziwiać widoki, a znudziwszy się nimi wylądować na dowolnym lotnisku (naturalnie, to również wymaga zgody kontrolera lotów). Sam lot pod względem realizmu bije na głowę wszystkie inne symulatory, może z wyjątkiem najnowszej edycji ***Microsoft Flight Simulator***. Dostępne w **FU2** maszyny są w przeważającej większości stosunkowo powolne i mało odporne na przeciążenia. Wyjątek stanowi P-51 Mustang, samolot z Drugiej Wojny Światowej, bardzo szybki i zwrotny; latając nim trzeba jednak uważać na prędkość, gdyż potężny silnik Mustanga może rozpędzić go tak, że skrzydła zmienią geometrię w sposób nieodwracalny, a spadochronu nie masz. Poza tym lata się nim bardzo przyjemnie - to maszyna dobrze wyważona, odporna na gwałtowne podmuchy wiatru, dość trudno ponadto przeciągnąć ją - czego nie da się powiedzieć o pozostałych. Moim ulubionym aeroplanem jest jed-



nak wodnosamolot, który - jak sama nazwa wskazuje - może być wykorzystany bądź to w sposób konwencjonalny, bądź też na mniej zwyczajną modłę, a mianowicie jako motorówka.

Poza lataniem traktowanym jako sztuka dla sztuki (a sztuka to nie lada...), ewentualnie jako wycieczka krajoznawcza nad terenami stanu Kalifornia, do dyspozycji masz zestaw misji. Przeważnie polegają one na wystartowaniu z określonego lotniska

ed2

i doleceniu w wyznaczone miejsce o danym czasie. Przykładem takiego zadania może być „ucieczka z Alcatraz", gdzie musisz nie zwracając na siebie uwagi podlecieć w okolice słynnego więzienia, wodować w celu przejęcia uciekiniera i odlecieć w nieznane. Ponadto możesz sam zaprojektować podobne misje - dołączony do programu edytor pozwala na pełną dowolność.

O ile realizm lotu określiłbym słowem „rewelacyjny", to grafice należy się przymiotnik „szałowa". Programiści z **Looking Glass Technologies**, podobnie jak w pierwszej części **Flight Unlimited**, zamiast tradycyjnych tekstur wykorzystali zdjęcia lotnicze, w rezultacie czego gracz widzi praktycznie to samo, co prawdziwy pilot, szczególnie jeśli ma w komputerze zamontowany dopalacz grafiki 3D. Dodatkowo autorzy gry umieścili wszystkie charakterystyczne elementy terenu, nad którym możesz latać, wykonane przeważnie jako obiekty 3D. Oprócz słynnego mostu Golden Gate czy kompleksu więziennego Alcatraz znajdziesz tu mniej znane budynki i mosty, co posiada walor dwojaki: po pierwsze, możesz podziwiać cuda amerykańskiej architektury (na przykład centrum Apple Computers), po drugie zaś wydatnie ułatwiają one orientację w terenie. Możesz też wykorzystać je w celach rozrywkowych - przelot pod Golden Gate przy silnym wietrze podczas burzy należy do niezapomnianych przeżyć. W ogóle burza to jeden z najlepszych bajerów w grze - niebo co i rusz rozświetlają błyskawice, a na szybie zbierają się krople deszczu, które wyglądają tak realistycznie, że aż ma się ochotę wylać wodę z monitora. Troszkę słabiej na tym tle wypada dźwięk - jeśli nie liczyć radia, to odgłosów w grze jest raczej niewiele, choć i tak stoją one na wysokim poziomie.

Flight Unlimited 2 to symulator wyśmienity, choć uznanie znajdzie raczej w oczach koneserów, którym przyjemność sprawia sam lot, niż wśród spragnionych akcji wielbicieli współczesnej broni lotniczej. Poziomem realizmu dorównuje najlepszym osiągnięciom specjalistów z firmy ***DID*** (a rzekłbym nawet, iż je przewyższa), natomiast pod względem grafiki bije całą konkurencję na głowę. Zdecydowanie polecam, zwłaszcza tym, którzy raczej nie mają szans aby kiedykolwiek w życiu obejrzeć Kalifornię z lotu ptaka - taka okazja może się już nie powtórzyć.

ManJAk

Symulacyjna

Pentium 133, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Looking Glass Technologies
wydawca:
Eidos
polski dystrybutor
Mirage

cena: 179 zł

MIRAGE

FINAL FANTASY VII

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE

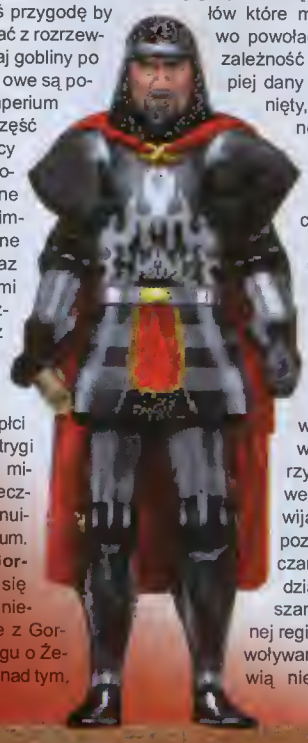
EIDOS Interactive is a trademark of EIDOS PLC. © 1998 EIDOS. All rights reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

Birthright: The Gorgon's Alliance

Kiedy w grudniu zeszłego roku na zachodzie ukazała się gra **Birthright: The Gorgon's Alliance**, firmowana przez **Sierrę**, z nadzieją spoglądaliśmy w kierunku polskich dystrybutorów, albowiem ten niezwykły tytuł z pewnością zasługiwał na upowszechnienie w naszym kraju. Od tamtej chwili upłynęło wiele bajtów, a **Birthrighta** nadal nie widać na sklepowych półkach, a co gorsza nie zanosi się na to, aby w najbliższej przyszłości sytuacja uległa zmianie. A szkoda, gdyż **Birthright: The Gorgon's Alliance** to pierwsza część planowanego cyklu gier stanowiących unikalną mieszankę strategii i rolpleja, a osadzonych w realiach najsłynniejszego systemu RPG - ***Advanced Dungeons and Dragons***, znanego szerzej jako **AD&D**.

Oryginalny - czyli książkowy, nie komputerowy - Birthright powstał w 1994 roku jako „campaign setting" do systemu ***AD&D***, w którym wysokopoziomowi gracze mogliby rządzić własnymi księstwami, prowadzić wojny i działania dyplomatyczne, a od czasu do czasu wyruszyć na jakąś przygodę by przy ognisku powspominać z rozrzewnieniem jak to się onegdaj gobliny po lasach ganiało. Księstwa owe są pozostałością wielkiego imperium Anuire, stanowiącego część świata Cerilii. Ich władcy walczą o rozszerzenie swoich wpływów i ewentualne odtworzenie dawnego imperium, tocząc nieustanne walki pomiędzy sobą oraz ze stworami rządzącymi konkurencyjnymi władztwami. Najgroźniejszy z nich jest Gorgon (choć po polsku mówi się Gorgona, to bez wątpienia postać z gry jest płci męskiej), który przez intrygi i bezpośrednie działania militarne, powoli acz skutecznie wyniszcza ludność Anuire i powiększa swe terytorium.

W **Birthright: The Gorgon's Alliance** wcielasz się we władcę jednej z krain niesprzymierzonych jeszcze z Gorgonem i stajesz do wyścigu o Żelazny Tron, czyli o władzę nad tym, co pozostało z Imperium. Aby osiągnąć wyznaczony cel musisz wykazać się zdolnościami dyplomatycznymi, ekonomicznymi oraz militarnymi, gdyż **Birthright** to przede wszystkim gra strategiczna. Całe imperium podzielone jest na księstwa, a te z kolei składają się z regionów, stanowiących podstawową jednostkę administracyjną. Każdy z regionów posiada określony poziom rozwoju, który definiuje jego siłę gospodarczą oraz ilość oddziałów które możesz jednorazowo powołać na jego terenie; zależność jest prosta - im lepiej dany obszar jest rozwinięty, tym większe przynosi zyski i tym silniejszą armię może wystawić. Sprawę komplikują nieco rozmaite budowle, które możesz wznosić w podległych Ci regionach, a które mają dodatkowy wpływ na ich obronność oraz Twoje dochody. Dodatkowo możesz budować drogi i tworzyć szlaki handlowe, jak również rozwijać świątynie, co pozwala na rzucanie czarów o różnorakim działaniu: od zwiększania siły produkcyjnej regionów, poprzez wywoływanie duchów (stanowią niezłe uzupełnienie armii), po robienie przykrych niespodzianek konkurentom - na przykład zablokowanie na jakiś czas ich oddziałów w jednym miejscu. Na tym Twoje możliwości bynajmniej się nie kończą; możesz też rekrutować bohaterów, którzy nieźle spisują się jako dowódcy oraz są niezbędni podczas przygód, rozsyłać szpiegów i sabotażystów, prowadzić działania dyplomatyczne, podnosić poziom regionów i tak dalej. Krótko mówiąc, masz pełną kontrolę nad działaniem i rozwojem Twojego księstwa, łącznie z ustalaniem wysokości podatków i wielkości Twojego dworu.



Wszystko to wydawać się może dość skomplikowane, ale już po kilku godzinach grania da się ten ogrom opcji ogarnąć, w czym wydatnie pomaga wbudowany w grę obszerny tutorial.

Rozgrywka podzielona jest na tury, a te z kolei na fazy zwane akcjami. Każda tura składa się z trzech faz, a podczas jednej fazy możesz wykonać tylko jedną czynność. Wyjątek stanowi rekrutacja i przemieszczanie wojsk, toczenie bitew oraz budowa dróg; ponadto niektóre z postaci posiadają zdolności specjalne, pozwalające im na wykonywanie niektórych akcji „za darmo". Niezwykle istotne zatem staje się podejmowanie prawidłowych decyzji typu „czy lepiej zająć się dyplomacją, czy może rozwinąć sieć handlową". Podstawą sukcesu w **Birthright** jest zbudowanie bogatego państwa - jak w rzeczywistości, kraj silny ekonomicznie może pozwolić sobie na potężną armię oraz dyktować warunki biedniejszym sąsiadom. Równie istotna jest dyplomacja; im więcej posiadasz sojuszników i lenników, tym większe ryzyko podejmuje ten, kto wypowie Ci wojnę. Za obszar znajdujący się pod Twoim panowaniem, bogactwo oraz ilość sojuszników otrzymujesz punkty, które w końcowym rozrachunku decydują o tym, czy uda Ci się zdobyć Żelazny Tron (ich ilość określasz rozpoczynając grę). Trochę przypomina to ***Warlords***, gdzie również nie musiałeś wytłuc wszystkich aby zostać królem, **Birthright** jednak jest od ***Warlords*** zdecydowanie bardziej rozbudowany pod każdym względem.

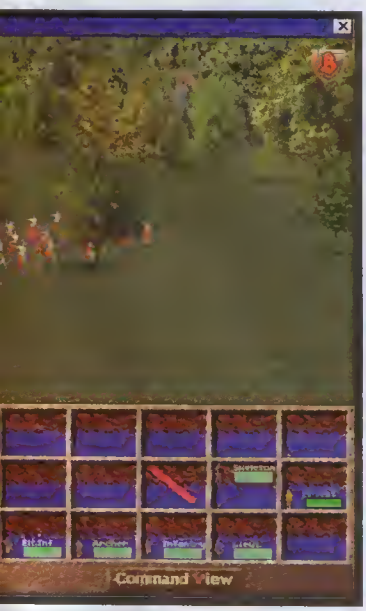
Choć w **Birthright** da się grać wyłącznie na poziomie strategicznym, to posiada on również rozbudowany moduł pozwalający oderwać się na chwilę od zagadnień polityki i ekonomii i wyruszyć z mieczem w dłoni na poszukiwanie przygód. W dowolnej chwili możesz wybrać opcję „Go On Adventure", stworzyć spośród podległych Ci bohaterów drużynę i udać się na zwiedzanie lochów, cmentarzysk czy innych zamków. Ta część gry to klasyczny rolplej, z widokiem pierwszoosobowym i trójwymiarowym światem. Misje pogrupowane są według stopnia trudności, przy czym na początku mas dostęp jedynie do najłatwiejszych, a miarę upływu czasu stają przed Tobą coraz trudniejsze zadania. W większości wypadków schemat przygód przypomina to, co oferował już ***Eye of the Beholder*** - labirynt, w którym trzeba znaleźć odpowiednie klucze, aby na końcu zabić głównego potwora bądź zabrać jakiś przedmiot (ewentualnie obie rzeczy na raz). Po drodze naturalnie czeka na Ciebie mnóstwo przeciwników, skarby i magiczne przedmioty, pułapki, ukryte przejścia i inne atrakcje doskonale znane miłośnikom RPG. Naturalnie, obszary na których rozgrywają się poszczególne przygody nie są tak

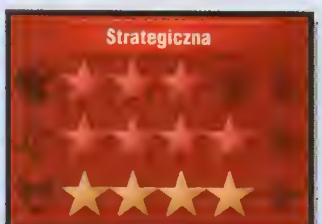
ogromne, jak w grach stricte role-playing - zwykle da się każde zadanie ukończyć w półtorej godziny.

Grafika w **Birthright** stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Czytelna mapa, na której wyraźnie zaznaczone są wszystkie granice, jednostki oraz rzeźba terenu, w połączeniu z podpisanymi ikonkami sprawia, że obsługa programu jest przejrzysta i przyjemna. Trochę słabiej prezentują się bitwy - niekiedy jednostki zlewają się z tłem (i to nie z powodu wyśmienitego maskowania), ewentualnie mieszają się na planszy tak, że nie bardzo można rozeznać się w sytuacji taktycznej. Na szczęście spokojnie można sobie rozgrywanie bitew odpuścić, dlatego owa niedoróbka niespecjalnie przeszkadza w grze. Dla odmiany oprawa graficzna modułu przygód jest praktycznie bez zarzutu, z wyjątkiem animacji postaci podczas walki - tak brzydkich sprite'ów dawno nie widziałem, a sposób w jaki wymachują one mieczami woła o pomstę do nieba. Jeśli jednak przymknąć oko na to niedociągnięcie, cała reszta jest zadowalająca.

Ogólnie **Birthright: The Gorgon's Alliance** przypomina grę **Warlords** wzbogaconą o całą masę opcji dodatkowych. Podobnie jak we wspomnianym tytule funkcjonują tutaj armie, które tworzysz grupując oddziały znajdujące się w tym samym regionie, zbliżone jest działanie fortec oraz koncepcja powiązania dochodów z poziomem rozwoju prowincji. **Birthright** jest jednak znacznie bardziej rozbudowany, trudno zatem mówić o powieleniu schematu, co najwyżej o zapożyczeniu ogólnej koncepcji. Mi osobiście **Birthright** przypadł do gustu znacznie bardziej niż którakolwiek część ***Warlords***, po części dlatego, że dość dokładnie odzwierciedla zasady ***AD&D***, przede wszystkim zaś ze względu na mnogość dróg prowadzących do ostatecznego zwycięstwa. Pozostaje mieć nadzieję, że w końcu polscy dystrybutorzy zwrócą uwagę na **Birthright** i ta niezwykle ciekawa gra zagości na sklepowych półkach.

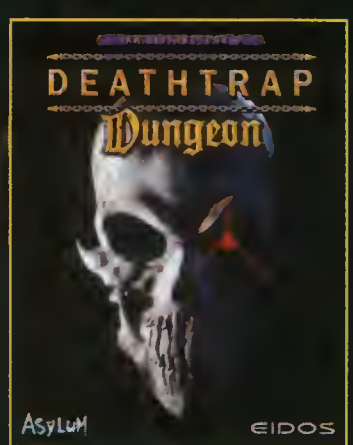
ManJAk





MIRAGE

IAN LIVINGSTONE'S
DEATHTRAP
Dungeon



© 1997 EIDOS Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission. *Dystrybucja w Polsce:* Mirage Media s.c.

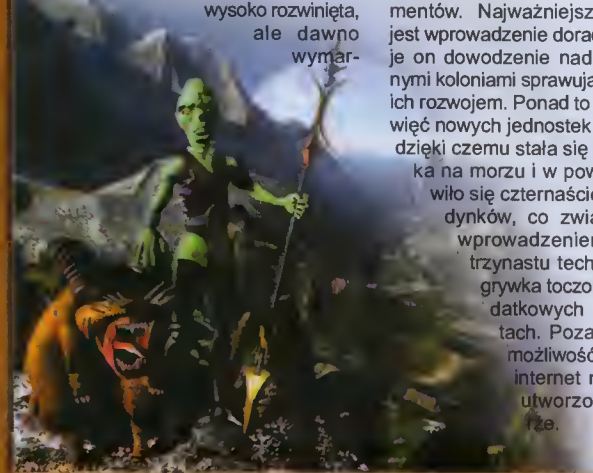
www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE

Deadlock 2 Shrine Wars

Wiosną 1997 roku na rynku polskim ukazała się gra ***Deadlock***. Była to ekonomiczna strategia turowa z elementami rozgrywki wojennej. Program ten, mimo iż nie okazał się hitem, był solidnie wykonany i znalazł uznanie w oczach wielu strategów. Teraz firma **Accolade** wydała jego drugą część, noszącą tytuł **Deadlock 2 Shrine Wars**.

W poznanym kosmosie zamieszkuje siedem głównych ras: ChCh-t, Cythowie, Ludzie, Maligowie, Re'Lu, Tarthowie, Uva Mosk. Ponadto wśród nich mieszkają jeszcze handlarze Skirineenowie i dyplomaci Tolnanie, jednak stanowią oni tylko tło dla rozgrywek między najważniejszymi mieszkańcami przestrzeni międzygwiezdnej. Na planetach zamieszkałych przez tę siódemkę panuje ogromne przeludnienie i to właśnie z tego powodu toczona była wojna na Galliusie IV. Podczas niej odkryte zostały dziwne budowle zwane Relikwiarzami. Po zawarciu pokoju ludzcy naukowcy przystąpili do ich badań i odkryli, że stworzyła je wysoko rozwinięta, ale dawno wymarła cywilizacja. Wśród informacji znalezionych w tych budowlach znajdowała się mapa Ciemnej Chmury - mało zbadanego zakątka kosmosu. Naniesiono na niej współrzędne planet nadających się do zasiedlenia, a najważniejszą informacją było położenie świata o nazwie Xynthra. Miała to być planeta o niewyczerpanych zasobach naturalnych - istny raj. Ludzie postanowili nim zawładnąć i w tajemnicy przed innymi rasami wysłali ekspedycję badawczą. Jednak informację tę przechwycili Skirineenowie i posprzedawali konkurencyjnym władcom. Spowodowało to wybuch wojny. Tolnanom udało się jednak doprowadzić do zamknięcia jej w określone ramy. Mogła się ona odbywać jedynie na planetach leżących po drodze do Xynthry, a niszczenie Relikwiarzy zostało surowo zabronione. Ustanowiono również warunki zwycięstwa na poszczególnych światach.



Deadlock 2 Shrine Wars to w prostej linii kontynuacja pierwszej części. Pozostawiono wszystkie podstawowe zasady, rozszerzeniu uległo tylko kilka mniej istotnych elementów. Najważniejszą innowacją jest wprowadzenie doradcy. Przejmuje on dowodzenie nad poszczególnymi koloniami sprawując nadzór nad ich rozwojem. Ponad to dodano dziewięć nowych jednostek wojskowych, dzięki czemu stała się możliwa walka na morzu i w powietrzu. Pojawiło się czternaście nowych budynków, co związane jest z wprowadzeniem kolejnych trzynastu technologii. Rozgrywka toczona jest na dodatkowych dwóch światach. Poza tym dodano możliwość grania przez internet na specjalnie utworzonym serwerze.

Deadlock 2 jest jakby dalekim kuzynem ***Civilization.*** Podstawy rozwoju cywilizacji oparte są na ekonomii, walka natomiast stanowi jedynie dodatek, służący głównie do zajmowania wrogiego terytorium. Naturalnie, aby ją pomyślenie zakończyć, trzeba najpierw odkryć jak najwięcej technologii. Do tego potrzebne są środki i ludzie (lub inne stwory, zależnie od tego jaką cywilizacją grasz). Bez przewagi ekonomicznej nad konkurentami nie masz zatem większych szans na osiągnięcie zwycięstwa w sferze militarnej.

Zmiany w warstwie graficznej można uznać za czysto kosmetyczne. Standardy sprzed roku dostosowano po prostu do obowiązujących obecnie. To samo zresztą tyczy się dźwięku - jeśli wprowadzono tu jakieś ulepszenia, to tak minimalne, że trudno je zauważyć. Nie stanowi to bynajmniej wady programu. Już w pierwszej części gry warstwa audiowizualna prezentowała się nieźle, a **Deadlock 2** podtrzymuje tę tradycję.

Biorąc do ręki kontynuację jakiejś gry, zawsze oczekuję jakichś rewolucyjnych zmian podnoszących poziom zabawy. **Deadlock 2** nie do końca spełnił moje oczekiwania. Nadal jest to dobry program, ale zbyt mało różni się od swego pierwowzoru. Może on dostarczyć rozrywki przede wszystkim bardziej zatwardziałym strategom, bo nowicjusze mogą uznać go za zbyt monotonny a nawet wręcz nudny.

Woderman

Strategiczna

★★★
★★★
★★★

Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x2, SVGA, Windows 95

producent:
Accolade
wydawca:
Electronic Arts
dystrybutor:
IPS Computer Group
cena: 145 zł

Quake 2 mission pack: The Reckoning

Doczekaliśmy się w końcu pierwszego sygnowanego przez **Activision** mission packa do ***Quake'a 2***. **The Reckoning** jest dziełem firmy **Xatrix**, która na swoim koncie ma już między innymi dodatek do ***Quake'a 1*** zatytułowany ***Dissolution of Eternity***. Zyskał on miano trudnego, a kto wie, czy plakietka ta nie przylgnie również do **The Reckoning**. Przemawia za tym duża liczba wrogów, skomplikowane pod względem architektonicznym levele oraz świetnie poukrywane sekrety.

Podobnie jak oryginał, **The Reckoning** wita Cię krótką, filmową czołówką, która ma Ci wyjaśnić dlaczego znalazłeś się tu i teraz. Jest beznadziejna, więc spokojnie możesz ją sobie podarować. Uporawszy się z tym najsłabszym elementem pakietu jasno mogę teraz powiedzieć, iż cała reszta jest bardzo dobra. Czeka Cię osiemnaście skomplikowanych etapów, w których walczył będziesz w kanionach, bagnach i kompleksach przemysłowych, odwiedzisz piracki statek kosmiczny i na jego pokładzie dotrzesz do tajnej, księżycowej bazy Stroggosów. Po drodze czeka Cię sporo biegania, gdyż nie raz będziesz musiał cofnąć się spory kawałek tak, aby dotrzeć do wskazanego miejsca inną drogą. I tu czeka Cię mała niespodzianka. Etapy, które już przeszedłeś często będą miały nowych, licznych strażników. Jest to logiczne, gdyż walcząc nie zachowujesz absolutnej ciszy, to zaś z pewnością alarmuje różnych żołnierzy - także i tych stacjonujących w odległych częściach „gry". Czasami będą oni też wychodzić z zamaskowanych miejsc, mądrze jest więc dokładnie sprawdzić każdą dziurę przed ukończeniem danego etapu.

Jeśli chodzi o nowe towarzystwo, obejmuje ono dwa nowe stwory oraz szereg zmodyfikowanych postaci z ***Quake'a 2***. Do pierwszej grupy należą: podobny do żaby Gekk, który pluje kwasem, a w zwarciu atakuje ostrymi pazurami, oraz niewielki robot naprawczy, który choć sam jest nieszkodliwy, potrafi wyrwać ze snu wiecznego niektórych strażników. Do drugiej grupy należą wszelkiej maści humanoidalni strażnicy, którzy wyposażeni zostali w lepszą broń oraz brain, iron maiden, gladiator i super tank - wszyscy wzbogaceni o różne udogodnienia. I tak macki braina mają teraz większy zasięg, zaś w jego głowie znajduje się laser; iron maiden dostała rakiety kierujące się na źródło ciepła, zaś super tank i gladiator wyposażeni zostali w tarczę. Dodatkowo ten ostatni otrzymał jeszcze Phalanx Particle Cannon - jeden z trzech występujących w **The Reckoning** nowych rodzajów broni.

Strzela ona serią dwóch pomarańczowych kul, które w zetknięciu z celem wybuchają prawie że tak samo jak rakiety. Jest to groźna broń, jednak tylko w walce z komputerem. Długi lot kul oraz czas potrzebny na przeładowanie broni sprawiają, że doświadczony deatchmatchowiec nie powinien mieć problemów z uniknięciem trafienia.

Druga ofensywna niespodzianka **The Reckoning to Ion Ripper** - laser, którego pociski odbijają się od ścian. Czyni to z niego wyśmienitą broń do walki z przeciwnikiem kryjącym się za załomem muru, jakimś pudłem lub też znajdującym się powyżej Ciebie. Choć skuteczny przeciwko komputerowi, Ion Ripper daje najwięcej satysfakcji użyty przeciwko innemu uczestnikowi deatchmatchu.

Ostatnią „agresywną" nowością pakietu jest Trap, czyli pułapka. Urządzenie to działa podobnie jak odkurzacz - po zamocowaniu na jakiejś płaskiej powierzchni, wciąga znajdujące się w pobliżu postaci do swego środka, gdzie następnie przerabia je na małe pastylki polepszające stan zdrowia prowadzonej przez Ciebie postaci. Przyznasz, że jest to nieco odrażające i pachnie kanibalizmem.

Oprawa dźwiękowa gry nie uległa poważnym zmianom w porównaniu z oryginałem. Nowością są jedynie słowne podpowiedzi, oraz odgłosy wydawane przez nowe rodzaje broni i stwory. Dodatkowo zabawę możesz sobie umilić wyłączając muzykę lecącą z kompaktu. Choć całkiem dobra, mieszcząca się w kategorii „mocny rock", przeszkadza ona jedynie w grze, gdyż nie słyszysz przez nią znacznie ważniejszych dźwięków - na przykład jęku oznaczającego, że granat wrzucony na wysoko położoną półkę trafił w cel.

Graficzna strona programu także nie zaskoczy Cię niczym specjalnym, choć na uwagę zasługuje z pewnością zniszczony trzęsieniem ziemi kanion. Niesamowity klimat panujący w nim wywołuje dosłownie ciarki na plecach. Poza tym nie ma tu niczego, czego nie widziałbyś już w ***Quake'u 2***. Innymi słowy, możesz oczekiwać świetnej grafiki, która nie zestarzała się jeszcze ani na jotę: przyćmionych świateł, przeźroczystych powierzchni, i jaskrawych eksplozji.

Jeśli ***Quake 2*** przypadł Ci do gustu, a dawno już go skończyłeś, **The Reckoning** jest tym czego szukasz. To samo tyczy się miłośników sieciowania. Sześć przygotowanych specjalnie dla nich leveli powinno im wystarczyć przynajmniej do czasu ukazania się kolejnego mission packa. Jeśli jednak ***Quake 2*** okazał się dla Ciebie rozczarowaniem, **The Reckoning** nie zmieni tego stanu rzeczy ani na jotę, gdyż jest po prostu zbyt podobny do oryginału. Decyzja należy zatem do Ciebie.

Bazyl

Zręcznościowa

PC
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x4, Win 95 lub NT 4.0
Quake 2
zalecane:
Pentium 133, 24 MB RAM, akcelerator 3D

producent:
Xatrix
wydawca:
Activision
polski [illegible]
LEM
cena: 99 zł

Microsoft Golf 1998 Edition

Poza produkcją systemów operacyjnych **Microsoft** zajmuje się także tworzeniem symulacji golfa (ulubionej gry wszelkiej maści krezusów). Choć nie są one idealne, każda kolejna wersja jest nieco lepsza od poprzedniej. Za przykład może tu służyć najnowsze dziecko „giganta z Redwood", **Microsoft Golf 1998 Edition**, który bije na głowę swojego poprzednika, ***MS Golf 3.0***.

Do silnych stron programu zaliczyć należy dobrej jakości grafikę oraz bogactwo opcji. Między innymi do wyboru masz aż cztery systemy sterowania: znane wszystkim miłośnikom golfa dwu i trójklik, natural swing przekładający ruch myszki na zamach kijem (podobny do Mousedrive'a z ***The Golf Pro***) oraz sim swing, który sprowadza się do naciśnięcia jednego klawisza - resztę robi za Ciebie komputer. Możesz także wybierać spośród 10 wizerunków graczy, określić warunki pogodowe i stopień trudności rozmieszczenia dołków, w końcu obejrzeć różnego rodzaju statystyki swojej gry. Wszystko to stanowi zaledwie część z bogatej biblioteki opcji, ustawień i preferencji dostępnych w grze.

Grafika **MS Golf 1998** zasługuje na uwagę głównie z powodu bardzo przejrzystego i poręcznego interfejsu. Co się tyczy wyglądu poszczególnych pól golfowych, prezentują się one wyśmienicie, jak najlepszej jakości zdjęcia, przy czym tak jak i one pozbawione są zupełnie ruchu. Prawda zapomniałem o graczu, który przecież wykonuje zamach kijem. Niestety, jest on przy tym tak poważny, że aż sztuczny. Mógłby się chociaż podrapać w głowę - wyglądałby wtedy bardziej jak człowiek, a nie automat.

Przed rozpoczęciem każdej gry zobaczysz krótki film prezentujący pole golfowe oraz usłyszysz krótki komentarz. W trakcie zabawy możesz też włączyć mapkę terenu oraz wybrać kilka ustawień kamery ukazujących przebieg gry. Rozwiązania te, choć praktyczne, znane są z produktów konkurencji, nie można ich zatem uznać za przełom. Liczy się solidność wykonania, pod tym zaś względem **MS Golf 1998** nie ma się czego wstydzić.

Oprawa dźwiękowa gry jest taka sobie. Muzyka ani nie zachwyca, ani nie psuje atmosfery gry, zaś komentarz Davida Feherty'ego, bliżej mi nieznanego speca od golfa, wydaje się być całkowicie pozbawiony humoru - podobnie zresztą jak cała gra. Na szczęście możesz go wyłączyć, co ma również i tę zaletę, że program działa wówczas odrobinę szybciej.

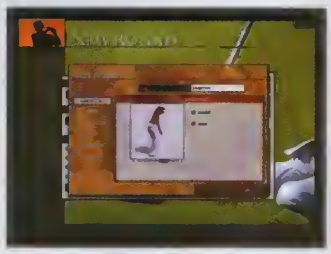
Zdecydowanym minusem gry jest mała liczba oferowanych przez nią pól golfowych. The Bay Harbor Golf Club, Preserve 9 at Bay Harbor, The Links at Casa de Campo, oraz Teeth of the Dog at Casa de Campo to w sumie cztery zaledwie tereny do gry w golfa - liczba zdecydowanie za mała biorąc pod uwagę choćby osiem pól oferowanych przez ***Actua Golf 2***. Być może w przyszłości ukażą się „dodatkowe misje", ale trzeba już będzie za nie zapłacić. Chyba, że **Microsoft** rozda je za darmo tak, jak ma to w zwyczaju robić na przykład z przeglądarkami internetowymi. Wtedy wszystko będzie OK.

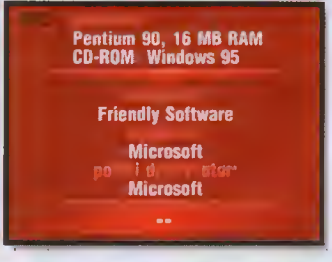
W podobny sposób nie da się niestety naprawić największej wady programu - braku jakiegokolwiek turnieju, w którym mógłbyś zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem. Rezultat? Po pewnym czasie gra staje się po prostu nudna - samotne próby poprawienia własnych wyników nigdy bowiem nie będą tak emocjonujące jak zawody. Jest to poważne niedopatrzenie ze strony twórców programu, a ratuje ich tylko fakt, iż zadbali o szerokie możliwości gry w sieci. Możesz skorzystać z microsoftowskiej Internet Gaming Zone i wziąć udział w turniejach, w których za zwycięstwa przyznawane są nagrody pieniężne (to, czy wystarczą one na pokrycie rachunku telefonicznego to już zupełnie inna sprawa). Możesz także pograć w sieci lokalnej, na przykład w biurze, do którego **MS Golf'98** nadaje się wyśmienicie. Co więcej, nie musisz czytać instrukcji, gdyż cała wiedza o grze i sposobach sterowania zawarta jest w kilku filmach instruktażowych.

Biorąc pod uwagę wszystkie za i przeciw, uważam, że **MS Golf 1998** dorównuje innym symulacjom golfa takim jak ***Actua Golf 2***, ***The Golf Pro***, czy ***Jack Niclaus 5***.

To, czy warto zasilić konto Billa Gatesa uzależnione jest jednak od tego, czy w swoich zbiorach masz już inną, w miarę świeżą grę tego typu. Jeśli tak, szkoda wydawać pieniądze na program, który nie oferuje nic, czego nie zrobiłaby już konkurencja. Jeśli nie, zastanów się, czy **MS Golf 1998** na pewno jest tym czego szukasz.

Piotr Orcholski





Sensible Soccer '98

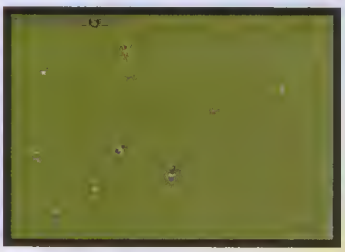
Sensible Software to firma wielce zasłużona dla rozwoju gier komputerowych, choć większości graczy kojarzy się ona przede wszystkim z dwoma tytułami: ***Sensible Soccer*** oraz ***Cannon Fodder***. I słusznie, bowiem kolejne edycje ***Sensible Soccer*** sprzedano w ilości ponad półtora miliona egzemplarzy, co stanowi sukces nie lada. Jednak już wcześniej programiści z **Sensible Software** zdobyli uznanie, a to za sprawą najlepszej chyba piłki nożnej na komputery ośmiobitowe - ***Microprose Soccer*** oraz gry strategicznej ***Mega lo Mania*** (już na szesnastobitowce). Mimo tego, i tak ***Sensible Soccer*** pozostaje wizytówką firmy, ze względu na wieloletnią tradycję i wyśmienitą grywalność. Niestety, w **Sensible Soccer '98** autorzy gry więzi z tradycją w znaczącym stopniu zrywają, a efekt końcowy stanowi zaledwie cień czasów świetności ***Sensible Soccer***.

Tematem tegorocznej edycji **Sensible'a** są - jakżeby inaczej - rozgrywane we Francji Mistrzostwa Świata. Możesz stanąć na czele jednej z drużyn które faktycznie zakwalifikowały się do finałów, ewentualnie stworzyć własną ligę czy inny puchar. Najciekawsza jest jednak ta pierwsza opcja, dzięki której możesz rozegrać, mecz po meczu, całe Mistrzostwa, zgodnie z autentycznym terminarzem spotkań. Niestety, nazwiska zawodników nie są zgodne z rzeczywistością, co stanowi dość poważny zawód dla graczy przyzwyczajonych, iż w ***Sensible Soccer*** wszystko było prawdziwe aż do bólu, nawet numery i imiona piłkarzy występujących w lidze koreańskiej bądź reprezentacji St. Kitts. Nie tym razem, jak mawiał mój kolega po powrocie z egzaminów; twórcy gry pozmieniali litery w nazwiskach zawodników, w efekcie czego po boisku biegają takie dziwolągi, jak DiLovio czy Olbertini.

To nie jedyne odstępstwo od tradycyjnego wysokiego poziomu ***SS***. Najtragiczniejszych zmian dokonano w samym engine'ie gry, starając się prawdopodobnie dostosować go do możliwości współczesnych komputerów i uatrakcyjnić wygląd programu - wszak nie uległ on większym modyfikacjom od czasów, gdy królowała Amiga. Niestety, zabieg ten nie wyszedł grze na dobre, gdyż straciła ona swój klasyczny już image, a na widowiskowości niewiele zyskała. Nadal podczas rozgrywki dostępny jest jedynie widok z lotu ptaka, który zresztą sprawdza się całkiem nieźle, gdyż obserwować można duży wycinek boiska co ułatwia rozegranie akcji. Podczas powtórek widok ten zmienia się jednak na ujęcie z kamery ustawionej pod kątem, a wówczas spostrzec można, iż zawodnicy zostali „skonstruowani" z wieloboków, podobnie jak w innych symulacjach piłki nożnej, z serią ***FIFA*** na czele. Sęk w tym, że prezentuje się to paskudnie, nijak nie umywając się do konkurencji. W sumie od strony graficznej program wygląda nie jak kolejna część ***Sensible Soccer***, lecz jak jego nędzna imitacja.

Przykro mi to mówić, ale to jeszcze nie koniec zarzutów pod adresem ***Sensible Soccer '98***. Oto bowiem twórcy gry po raz kolejny postanowili zerwać z tradycją, efektem czego jest tragicznie rozwiązane sterowanie piłkarzami. I nie chodzi mi tu o klawiszologię czy funkcjonowanie dżojstika, lecz o reakcję wirtualnych zawodników na wydawane im polecenia. O ile w poprzednich częściach gry reagowali oni natychmiast i do tego w sposób mniej więcej przypominający zachowania prawdziwych futbolistów, tak tutaj po prostu porażają swoją głupotą. Na porządku dziennym są sytuacje, w których dany zawodnik wykonuje wślizg z trzysekundowym opóźnieniem (kto grał w ***Sensible*** ten wie, że w trzy sekundy można tu przebiec całe boisko); nie powinien budzić zdziwienia fakt, że niepilnowany napastnik biegnie do piłki podanej w sam środek pola karnego po czym znienacka majestatycznie zawraca, zostawiając piłkę własnemu losowi; niczym niezwykłym nie jest tu również zachowanie pięciu obrońców, którzy gdy tylko piłka wpadnie na pole karne, uciekają od niej jakby to była bomba, zostawiając samotnego bramkarza na pastwę napastników nieprzyjaciela. I tak dalej, i coraz smutniej... W tym momencie można już tylko zadać pytanie: komu zależało na tym, aby tak dokumentnie zepsuć legendarny tytuł? Sabotaż to, czy przypadek? A może morderstwo z zimną krwią? W każdym razie szkoda, bo po raz kolejny możemy obserwować, jak ideał sięga bruku, a nie jest to widowisko przyjemne.

ManJAk



Zręcznościowa

Pentium 100, 16 MB RAM
CD-ROM x4, SVGA, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM

Sensible Software
wydawca:
GT Interactive
polski dystrybutor:
LEM

cena: 98 zł

Tanie Przeboje

Jak zapewne pamiętasz, w zeszłym roku firma TopWare postanowiła wejść na polski rynek przebojem, wydając gry w cenach cokolwiek szokujących. Earth 2140 był chyba pierwszą nowością (w dodatku w całości po polsku), która kosztowała ledwie 40 złotych, miast 100 czy 200. W odpowiedzi na to, w kilka miesięcy później, polscy dystrybutorzy przygotowali i wydali konkurencyjne serie tanich gier, w skład których wchodziły nie tyle nowości, co tytuły, które w minionym okresie znacznie się zasłużyły. Tak oto na naszym rynku pojawił się spory wybór programów w cenach bardzo atrakcyjnych, bo w granicach od 25 do 60 złotych. Na stronach tych przedstawiamy tę ofertę w komplecie, licząc, że pomożemy naszym Czytelnikom wybrać coś dla siebie.

P.P.

TopWare

Nasz przegląd rozpoczynamy od winowajcy całego tego zamieszania czyli od firmy **TopWare**. Jej dwie propozycje (jest ich znacznie więcej, ale my zajmiemy się tutaj tylko tymi dwiema), to gry z serii **Realms of Arkania** - cyklu RPG opartego na kultowym w Niemczech systemie „Das Schwarze Auge" (Czarne oko). Piszę o dwóch propozycjach, choć w rzeczywistości mam na myśli trzy gry, ale to „niepotrzebne" wynika stąd, że w jednym pudełku zamieszczono dwie pierwsze części, zaś w drugim - ostatnią (przy czym cena w obydwu przypadkach jest taka sama - czyli 49,95 zł).

O wadach i zaletach wspomnianych gier piszę poniżej, tutaj chciałbym natomiast nadmienić, iż pomimo oczekiwań, gry te nie pojawią się w wersji polskojęzycznej. Szkoda, bowiem byłby to niewątpliwie solidny argument przemawiający za kupnem tych gier - tekstu tutaj dużo i gracze nie znający angielskiego perfekt raczej sobie nie poradzą (a na pewno pozbawią się połowy przyjemności). Poza tym, lokalizacja trylogii byłaby świetnym posunięciem wymierzonym w wersje pirackie tego cyklu, a tak okazja ta została zmarnowana. Dobre jednak i to, gdyż wcześniej gry z tej serii (poza **Blade of Destiny**, którą to sprzedawano jakieś dwa lata po premierze!), były w ogóle niedostępne na polskim rynku.

Jeśli chciałbyś skorzystać z naszych porad na temat cyklu - i to całkiem rzeczowych - proponujemy Ci zajrzeć do numerów:

Blade of Destiny recenzja - 11-12/93, suplement - 12/94

Star Trail recenzja - 4/95, suplement - 11/95

Shadows Over Riva recenzja - 8/97 suplement - 2/98

P.P.

RoA1: Blade of Destiny
RoA2: Star Trail

Kiedyś

Kiedy pierwsza część niemieckiego cyklu **Realms of Arkania** pt. **Blade of Destiny** pojawiła się na rynku w 1993 roku, wywołała tyle samo niechęci, co i entuzjazmu, dzieląc grono rolplejowców (także nas) na dwie części - przeciwników i zwolenników gry. Co ciekawe, dzisiaj wcale się to nie zmieniło. Gra nadal budzi wiele kontrowersji, a to za sprawą niespotykanego nigdzie indziej interfejsu gry (dotyczy to zwłaszcza części pierwszej), a właściwie dziwnej jego mieszanki. Można tu znaleźć elementy z takich gier, jak ***Dungeon Master*** (wędrówka po miastach i labiryntach), (wędrówka po świecie) czy ***Pool of Radiance*** (walka), wszystkie wrzucone do jednego kotła i przyprawione kilkoma innowcjami (np. specyficzny sposób tworzenia postaci). Na tym nie koniec. Część druga, **Star Trail**, wcale nie odmieniła serii. Wręcz przeciwnie, spotęgowała cechy **BoD**, nadając im nowy, unikalny wymiar. Już wtedy było wiadomo, że nic takie, jakgo **Realms of Arkania**, nie istniało i prawdopodobnie nigdy istnieć nie będzie.

Dzisiaj

Oczywiście, obydwie gry wyglądają dzisiaj, jak z zeszłej epoki, co może bardziej wymagających graczy razić (im właśnie odradzam kupno tej pozycji), ale ich grywalność wciąż pozostaje na bardzo wysokim poziomie (dlatego polecam ją zaprawionym w bojach rolplejowcom). Jedyne, co burzy obraz tego wydania, to brak porządnej instrucji, bo ta, która jest, należy raczej do bardzo symbolicznych i trzeba skorzystać z nieco lepszej, umieszczonej na kompakcie (także niedoskonałej). No, ale w końcu za tę cenę...

P.P.

Role-playing ★★★★ **cena: 49.95 zł**

minimum: 486, 8 MB RAM, CD-ROM, VGA

RoA3: Shadows Over Riva

Kiedyś

W chwili pojawienia się **SOR** na rynku w 1997 roku, stało się jasne, że autorzy postanowili znaleźć kompromis pomiędzy swoją serią, a tym, co jest na rynku. Dlatego „udoomowili" trzecią część, co jednak nie przyniosło tytułowi ujmy. Co prawda całą akcja dzieje się teraz wokół jednego tylko miasta (zrezygnowano niestety z dalszych wędrówek), za to znacznie ulepszono grafikę 3D, nadając jej maksimum realizmu. Reszta pozostała bez zmian i dobrze, bo po co zmieniać coś, co jest dobre.

Dzisiaj

W przeciwieństwie do sąsiedniej pozycji, tutaj w pudełku znajdziesz tylko jedną, ostatnią część trylogii. W pewnym sensie jest to zrozumiałe, gdyż **Shadows Over Riva** to gra stosunkowo jeszcze świeża, zaledwie sprzed roku, a więc i wartość jej jest znacznie większa - przynajmniej tak sądzi wydawca. Mnie osobiście wydaje się, że jednak jest w błędzie. Rolplej ten mimo wszystko zestarzał się w sferze oprawy audiowizualnej i ma obecnie silnych konkurentów - ***Daggerfall***, ***Batrayal in Antara***, ***Might & Magic 6***, a w kolejce czekają już następni. Dobrze, że chociaż grywalność **Shadows Over Riva** wciąż pozostaje na najwyższym poziomie, co w dużej mierze jest zasługą doskonałej fabuły. Ale to cecha całego cyklu, dlatego gdybym już miał się decydować na jedną z obydwu wymienionych tu pozycji, wybrałbym pierwszą (zawsze to dwie dobre gry, a nie jedna), tę zaś zakupił później, w ramach uzupełnienia.

I jeszcze jedno. Podobnie jak poprzednio, tu także nie ma dobrej, pełnej instrukcji, a tylko coś w rodzaju broszurki literacko-informacyjnej, niemniej w trakcie gry można skorzystać z helpa, który jest tutaj przygotowany wybornie i można w nim znaleźć wszelkie istotne rzeczy, włącznie ze szczegółowym opisem czarów. To akurat zaleta, która przemawia za kupnem tego właśnie tytułu.

P.P

Role-playing ★★★★ **cena: 49.95 zł**

minimum: 486, 8 MB RAM, CD-ROM, VGA

Zielona seria IPS

„Zielona seria" IPS-u składa się z gier dystrybuowanych na Zachodzie przez **Electronic Arts**. Ich producentami są satelity **EA**, takie jak **Origin** czy **Bullfrog**, a więc firmy znane i uznane. Jak we wszystkich tego typu cyklach, można tu znaleźć tak programy słabe, jak i bardzo dobre, co jest oczywiste. Najlepszymi pozycjami są **Space Hulk 2** oraz **Fade to Black** - obydwie wciąż jeszcze świeże i potrafiące wciągnąć na długie godziny.

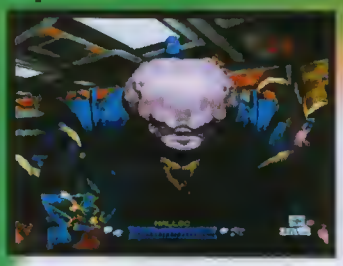
Każdy tytuł to kompakt plus porządna instrukcja (po polsku) umieszczone w poręcznym pudełku. Seria ma własną, profesjonalnie wykonaną oprawę graficzną rozpoznawalną pośród innych serii, choć razi tani chwyt reklamowy, jaki użyto na stronie czołowej pudełka. Oto bowiem w lewym górnym rogu widzimy gwiazdkę z gigantycznym napisem: „DARMO!" i dopiero z bliska widać, że nad tym hasłem dopisano małymi literkami jeszcze inne słowo: „prawie". Doprawdy, dziwaczny to pomysł na reklamę i na dobrą sprawę nie do końca jasny. Ponadto, choć na pudełku jak byk widnieje ikona kompaktu z napisem: „Windows 95", nie wszystkie gry dadzą się uruchomić pod tym systemem (a przynajmniej nie w prosty sposób). Dokładnie mówiąc, chodzi o dwie pozycje: **Little Big Adventure** czy **Crusader: No Remorse**, które to wymagają MS DOS. Oczywiście, należy to liczyć na minus, gdyż nie każdy gracz takim systemem dzisiaj dysponuje, nie mówiąc o tym, iż niepotrzebnie wprowadza się gracza w błąd.

W sumie, pomimo wspomnianych mankamentów, **„Zielona seria" IPS-u** i tak prezentuje się nieźle, chyba najlepiej spośród tu wymienionych, jeśli chodzi o średnią jakości. Przy tym posiada jedną istotną zaletę - jest najtańsza.

Kolejne planowane tytuły to: **Syndicate, System Shock, Bioforge, SeaWolf** oraz **Ultima 7 i 8** - czyli wciąż na poziomie.

P.P.

Space Hulk 2: Vengeance of the Blood Angels



Kiedyś

Zaczynając misję, otrzymujesz od swojego szefa kilka wytycznych, które musisz wcielić w życie. Na początku wszystko jest relatywnie proste, gdyż „tylko" wykonujesz rozkazy. Zamknij drzwi, zabij, zabij, umieść w tym miejscu generator mocy, jeszcze raz zabij - i tak w kółko. Ten etap gry przypomina zwykłą doomową strzelaninę i jako taki nie jest zbyt fascynujący. Ot, za błędy odpowiadasz „tylko" swoją głową. W miarę jednak, jak będziesz przechodził do kolejnych misji, Twoja rola ulegnie zmianie. To Ty zaczniesz mieć decydujący głos i od Ciebie żołnierze będą się domagać rozkazów. Komenderowanie nie jest zaś aż takie trudne, gdyż znajdujący się u dołu ekranu skaner w każdej chwili możesz zamienić w pulpit do wydawania rozkazów. Wybierasz wówczas żołnierza, pokazujesz miejsce, w które ma się udać, a przy pomocy kilku zrozumiałych nawet dla dziecka ikon informujesz go, co ma tam zrobić. (...)

Proponuję Ci spędzić choć chwilę samemu w ciemnym korytarzu, z pikającym wykrywaczem ruchu i popsutym skanerem, ostatkiem sił ciągnąc do miejsca zboru. Gwarantuję, że nawet w południe poczujesz dreszczyk emocji. W dodatku takich momentów w każdej rozgrywce są dziesiątki i to dzięki nim **Space Hulk 2** jest dosłownie jak narkotyk. Grasz, giniesz, chwila namysłu, ustalenie, gdzie popełniłeś błąd i grasz znowu, niemalże bez wytchnienia. (...)

ŚGK 9/96

Dzisiaj

Upływ czasu najmocniej odcisnął swoje piętno na oprawie graficznej, choć nie jest tak źle, jakby się mogło wydawać. Co prawda duże piksele rażą w dobie wysokich rozdzielczości, ale na szczęście całość ma swój styl i łatwo zaakceptować świat gry. Przeszkadza także pomysł informowania o celach misji z pominięciem formy pisanej (niestety, nadal tego nie zmieniono); na dodatek jesteś o nich informowany przez radio o nie najlepszej jakości, co oczywiście robi klimat, ale też utrudnia odbiór (i podnosi poprzeczkę w znajomości języka angielskiego). Ani na jotę natomiast nie uległa zmianie grywalność, która wciąż jest na najwyższym poziomie. To właśnie dla niej warto zakupić tę grę. I dla klimatu. Szczerze mówiąc, takiej grozy nie czułem od dawna - i Ty pewnie też nie. W zabawie nie przeszkadza nawet drobny mankament, iż w załączonej instrukcji brak ikon rozkazów przy ich słownym objaśnieniu i trzeba samemu pokombinować, co i jak (młodszym graczom może to sprawić kłopot), ponieważ odgadnięcie prawidłowego przeznaczenia tychże ikon jest wręcz intuicyjne.

Gra oferuje bogaty zestaw misji: od zadań treningowych i historycznych, poprzez kampanię, aż po rozgrywkę deathmatchową. Dodając do tego świetny pomysł dowodzenia oddziałem i niewiarygodnie prostą obsługę - aż chce się wyć: „Ludzie! Dlaczego nikt DZISIAJ nie robi takich gier?! I dlaczego nie ma trzeciej części **Space Hulka**?!!". Polecam.

P.P

Strategiczna	cena: 25 zł
★★★★★	minimum: PC 486/33, 8 MB RAM CD-ROM, Windows 95

Crusader: No Remorse

Kiedyś

Jak już wspomniałem, na pierwszy rzut oka gra przypomina ***Syndicat***e. Pole gry ukazano w tzw. trójwymiarowym rzucie izometrycznym, a całość przedstawiono w rozdzielczości SVGA (dlatego wymagane jest 8 MB RAM).

Grę rozpoczynasz z pistoletem w ręku i nieskończoną ilością amunicji. Poruszając się po pomieszczeniach budowli, przypominającej jakąś fabrykę, Twój bohater ma do wykonania różnorakie misje, np. odszukanie lub zniszczenie jakiegoś przedmiotu. (...)

Twój bohater nie tylko chodzi i biega; potrafi też skakać, skradać się z bronią w ręku, klękać i wykonywać przewroty. (...)

Niesamowitą rzeczą jest możliwość strzelania do prawie wszystkich przedmiotów i urządzeń znajdujących się w pomieszczeniu (ach, te wybuchy!). (...)

Jeżeli mogę programowi coś zarzucić, to brak mapy, która w wielu przypadkach ułatwiłaby poczynania Twojego agenta; czasami człowiek czuje się trochę zagubiony i zdezorientowany w tej wielkiej fabryce.

Bardzo efektownie przedstawia się część muzyczno-dźwiękowa programu. Poczynając od pobudzającej (do walki) muzyki, na odgłosach wybuchów kończąc.

W sumie stworzono naprawdę oryginalną strzelaninę. (...)

ŚGK 1/96

Dzisiaj

Od razu na początku oświadczam, że ani jakość grafiki, ani grywalność tej gry nie zmieniły się w przeciągu ostatnich lat ani na jotę.

Co więcej, od tego czasu nie pojawiło się chyba nic równie interesującego w tej materii, nie licząc następcy programu - ***Crusaders: No Regret***. Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia dlaczego, bo przecież pomysł to nośny, a i cieszący się sporą popularnością wśród graczy.

Mankamentem tego wydania gry jest to, iż pomimo znaczka na opakowaniu z napisem „Windows 95", gra jedynie instaluje się w tym systemie, zaś działa tylko pod MS DOS. Trudno to nazwać wadą gry, ale błędem polskiego wydawcy - na pewno.

Testując **Crusader**a, chwilami miałem nawet wrażenie, jakbym grał w uproszczoną, strzelankową wersję ***Fallouta***. Dlatego zresztą **Crusaders: No Remorse** polecam tym wszystkim, którzy zachwycili się tym znakomitym rolplejem, ale jednocześnie mają ochotę na coś lżejszego.

P.P.

Zręcznościowa | **cena: 25 zł**

★★★★

wym.: 486, 8 MB RAM CD-ROM

Fade to Black

Kiedyś

Fade to Black jest udanym połączeniem ***Alone in the Dark*** i ***Flashback***, jeśli chodzi o grafikę i animację. (...)

Bohater może się skradać, iść, biec, schylać, podskakiwać (co jest bardzo przydatne przy pokonywaniu pól elektrycznych), obracać, ładować broń lub używać różnych przedmiotów znajdujących się w inwentarzu. (...)

Oprócz zabijania strażników i odkrywania przejść, nie zapominaj o zbieraniu wszelkich przedmiotów. Radzę podnosić niebieskie pociski, granaty i urządzenia służące do ładowania własnej osłony. W prawie każdym pomieszczeniu spotyka Cię jakaś niespodzianka - czy to w postaci dodatkowej energii, czy klucza, czy też granatu bądź listu od kolegów rebeliantów. (...)

Gra **Fade to Black** jest przeznaczona przede wszystkim dla miłośników gier przygodowych i będzie na pewno poważnym konkurentem dla programów wymienionych na początku tego artykułu. Być może wygra ten wyścig o palmę pierwszeństwa i stanie się hitem. Kto wie...

ŚGK 11/95

Dzisiaj

...My wiemy, choć potrzeba było do tego trzech lat. Niestety, gra nie stała się hitem. I nie żeby na to nie zasługiwała; po prostu utonęła w powodzi innych tytułów i z niewyjaśnionych przyczyn poszła w zapomnienie. A szkoda.

Fade to Black jako żywo przypomina ***Tomb Raider***a i nie jest to wcale przypadek, bowiem gra ta była pierwowzorem dla tego wielkiego hitu i jemu podobnych. Co prawda świat Conrada, głównego bohatera, nie wygląda tak realistycznie, jak świat Lary, ale kto powiedział, że w grach chodzi o realizm. Jeśli zaakceptujesz specyficzny wygląd otoczenia, co powinno być całkiem łatwe zważywszy na jednorodny styl grafiki, potem czekają Cię już tylko same przyjemności. Znajdziesz tu tak samo frapujące zagadki, tak samo bogatą fabułę i tak samo wyborny poziom grywalności, jak w ***Tomb Raiderze***. Kiedy tak myślę o tym wszystkim, aż dziw mnie bierze, że gry tej nie doceniono w swoim czasie jak należy. To musiał być jakiś absurdalny zbieg okoliczności, pech nad pechami. Na szczęście, teraz nadarza się okazja, aby zadziałać na przekór tej złośliwości losu i samemu sprawdzić, jak mają się sprawy z **Fade to Black**. Ja w każdym razie z pewnością wrócę do tej gry. I to już teraz.

P.P.

Przygodowa | **cena: 25 zł**

★★★★★

wym.: PC 486, 4 MB RAM CD-ROM

Little Big Adventure

Kiedyś

Długą listę pochwał chciałbym zacząć od tego, że gra pracuje w standardzie SVGA, dzięki czemu prezentowany na ekranie obraz jest bajecznie wprost kolorowy i niesłychanie bogaty w detale. (...)

Druga sprawa to animacja postaci. Pomimo że są one raczej małe, nie powinieneś mieć kłopotów z rozpoznaniem, kto jest kto. Będziesz miał przy tym wiele frajdy, obserwując na przykład żołnierza Funfrocka biegnącego za potrzebą, innego żołnierza słodko śpiącego na warcie z charakterystycznym „ZZZ" ulatującym mu z ust, czy w końcu idącego ulicą człowieka stanowiącego najbardziej stereotypowy obraz zmęczonego pracą urzędnika. (...)

Zdecydowanie dałbym **LBA** notę równą 100%, gdyby nie pewne dwa malutkie drobiazgi, które skutecznie irytowały mnie przez cały czas grania.

Pierwszy z nich to sposób, w jaki Twinsen się porusza. Mówiąc oględnie, ślimak robi to znacznie szybciej. Możesz wprawdzie poratować się biegiem, ale ma to z kolei tę wadę, że każdorazowe uderzenie w jakąkolwiek przeszkodę kończy się utratą energii życiowej. Denerwujący jest również sposób przesuwania ekranu, który „przeskakuje" na następny dopiero wtedy, gdy Twinsen dotrze na skraj poprzedniego. Często stwierdzasz wtedy z przerażeniem, że stoisz tuż przed żołnierzem, który w chwilę później szpikuje Cię kulami. Masz wprawdzie możliwość „centrowania" ekranu na Twinsenie, ale w trakcie gry często brak na to po prostu czasu.

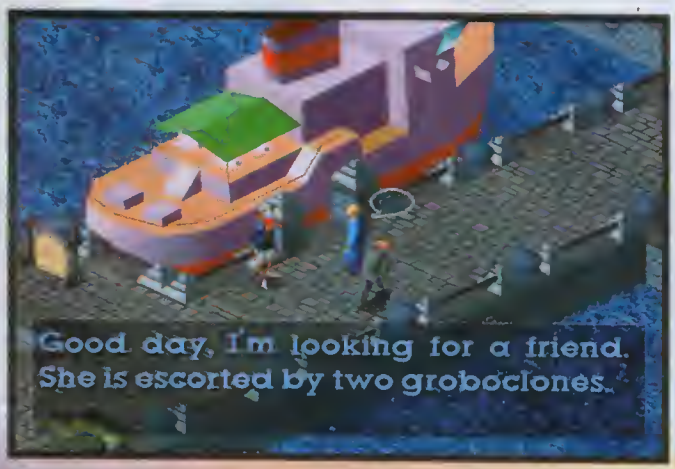
Druga przykra sprawa to zgrywanie sytuacji na dysk. Rzecz w tym, że jeśli nawet to zrobiłeś, to program i tak cofnie Cię do ostatniego z wielu znajdujących się w grze punktów restartowych. Praktycznie nie ma więc możliwości „zgrania się" przed wyjątkowo trudną sytuacją, a to uważam jest bardzo nie fair wobec graczy.

ŚGK 5/95

Dzisiaj

Jak teraz już wiemy, druga część tej gry jest pozbawiona wspomnianych wyżej wad i stanowi przebój, jakich mało. Niestety, tym gorzej dla części pierwszej, w której owe mankamenty są przez to bardziej widoczne. Właśnie z ich powodu polecam grę raczej fanatykom, którzy są zafascynowani częścią drugą i chcieliby poznać wcześniejsze losy Twinsena. Dla nich gra będzie dobrą zabawą, gdyż **LBA** pomimo wad nadal jest grą na poziomie (choć już nie tak rewolucyjną, jak niegdyś).

P.P



Przygodowa | cena: 25 zł

PC 386, 4 MB RAM
CD-ROM

Populous 2/Powermonger

Kiedyś

Zarówno **Populous 1** i **2**, jak i **Powermonger** powstały na długo zanim w ogóle zrodził się ŚGK, dlatego nie zacytuję tu żadnej recenzji czy choćby notki z tamtego okresu, gdyż takowe po prostu nie zaistniały. W tej sytuacji pozostaje mi jedynie improwizować.

Na początku lat 90. obydwie te gry były istną rewelacją i w chwili ukazania się wywołały dokładnie taki sam ferment, jak dzisiaj, powiedzmy, ***Quake* 2**. Zachwycały nie tylko bogactwem świata, w jakim toczy się rozgrywka, ale także nowatorskimi rozwiązaniami (np. rzut izometryczny). Fabuła pierwszej była prosta. W **Populousie 2**, sequelu udoskonalonym głównie w sferze grafiki, gracz mógł wcielić się w... Boga i choć pomysł taki wydawał się wówczas cokolwiek dziwny, to jednak gra potrafiła przykuć do monitora na długie godziny. **Powermonger** nie sięgał już tak wysoko, jeśli idzie o punkt widzenia (grający jest tu „jedynie" wodzem armii), ale za to miał ambicję być „poważniejszym" programem. Stanowił niejako rozwinięcie pomysłu z **Populousa**, zachowując zbliżony wygląd i obsługę, a dodając nowe rzeczy w sferze treści i celów gry.

Rozpytując się w redakcji na okoliczność tej notki o jakość obydwu gier, zazwyczaj uzyskiwałem bardzo pozytywne opinie. Mówiąc wprost, większość zapamiętała te dwa tytuły jako wyśmienite superprzeboje. Czy nadal nimi są?

Dzisiaj

Czas lubi płatać figle. Z żalem muszę wyznać, że obydwie gry bardzo się zestarzały i to pod każdym względem. Prawdę powiedziawszy, nie poleciłbym ich dzisiaj nikomu - no, może tylko tym, którzy chcieliby mile powspominać stare czasy lub w celach kronikarskich poznać przeszłość gier komputerowych. Ale i oni niechaj zawczasu przygotują się na najgorsze. Oto bowiem na obecne warunki **Populous** jest za prosty, zaś **Powermonger** - za mało wciągający i nazbyt pogmatwany. Przy tym obie gry prezentują się nienajlepiej od strony adiuwizualnej i jest to naprawdę łagodne określenie. Jeśli już pociąga Cię ten klimat, zaczekaj na **Populousa 3**, który powinien ukazać się lada miesiąc.

W sumie szkoda, że tak wielkie przeboje tak bardzo zmieniły swoje oblicze, ale postęp jest nieubłagany. Pociesza jedynie fakt, że co by o tych dwóch tytułach nie mówić, miały one niezaprzeczalny wpływ na rozwój gier komputerowych i ich ślad widoczny jest w wielu dzisiejszych produkcjach. Amen.

P.P.

Strategiczne | cena: 25 zł

PC 486, 4 MB RAM
CD-ROM

Strefa Niskich Cen

CD Projekt

Pomysł stworzenia **Strefy Niskich Cen** od lat z powodzeniem wykorzystywany jest przez **CD Projekt** na wszelkich targach. Co prawda, miał on zawsze charakter jedynie okresowej przeceny, ale też z samego założenia celem tej akcji była nie maksymalna sprzedaż, a wyłącznie reklama. Funkcja ta wypełniana była zresztą idealnie, bowiem za każdym razem stoisko firmy oblegały tłumy zwiedzających. Tym razem szefowie **CD Projektu** postanowili idei tej nadać inną, nieco bardziej trwałą postać i stworzyli odrębną serię gier przez nią niegdyś dystrybuowanych.

Cechą charakterystyczną **Strefy Niskich Cen** jest to, że wszystkie składające się na nią gry są w języku polskim. Trzeba przyznać, że to bardzo miła odmiana po całej tej inwazji gier anglojęzycznych, częstokroć pozbawionych nawet polskiej instrukcji. Ciekaw przy tym jestem, czy trend ten utrzyma się przy następnych pozycjach. I jakie to będą tytuły. Szczerze mówiąc, akurat w tym względzie jestem pesymistą, zdaję sobie bowiem sprawę z faktu, że gier „po polsku" jest niestety jak na lekarstwo i **CD Projekt** ma po prostu ograniczone możliwości (przecież nie będzie dokonywać lokalizacji specjalnie na potrzeby serii, bo się to nijak nie opłaca w przypadku staroci, choć oczywiście byłoby bardzo mile widziane).

Naturalnie, przygotowując serię, pomyślano także o porządnym opakowaniu, umieszczając gry w ładnych, funkcjonalnych pudełkach z dobrym opisem zawartości i wyraźnie podanymi wymaganiami, co także należy liczyć na plus. Trochę gorzej jest natomiast z doborem tytułów. Niby gry tu występujące nie są takie złe, ale też nie można o nich powiedzieć, że należą do hitów, które musisz koniecznie mieć na swojej domowej półce. Całe szczęście, że chociaż ceny są tu bardzo atrakcyjne, bo mieszczące się w przedziale od 15 do 40 złotych, co może skłonić potencjalnych klientów do kompletowania całej serii.

P.P.

Destruction Derby 2

Kiedyś

Destruction Derby 2 nie różni się zbyt mocno od swego poprzednika, tzn. nie wprowadzono tu żadnych nowości, które mogłyby Cię powalić z nóg. Poprawiono jedynie grafikę, wprowadzono tryb SVGA, dodano lepsze efekty dźwiękowe - ktoś najwyraźniej nagrał odgłosy dochodzące z prasy, która właśnie gniecie kolejny wrak samochodu. Gra chodzi też jakby szybciej i raczej jest to zasługa programistów, a nie mojego nowego procesora. Jeśli zaś chodzi o samą zabawę, wraz z **DD2** otrzymujesz siedem szerszych, dłuższych i szybszych tras, cztery stadiony zniszczenia, a także możliwość zjazdu do boksu, co ucieszyło mnie najbardziej. (...)

Szczerze mówiąc, takiej orgii zniszczenia nie widziałem dotąd w żadnej grze. Krążysz w kółko, taranujesz na oślep wszystko, co nawinie Ci się pod koła, jak oszalały pakujesz się na pełnym gazie w największe kłębowisko pojazdów. Totalna demolka. (...)

Nie wiem, jak będą na to patrzeć instruktorzy jazdy, nauczyciele, rodzice, szkoła, drogówka... Zresztą kogo to obchodzi? Ważne, że mnie się podoba, a co się tyczy **DD2,** to ten program ani krytyki, ani konkurencji bać się nie musi. Jest na to zbyt dobry. (...)

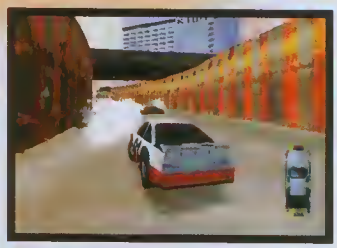
ŚGK 2/97

Dzisiaj

Od razu na wstępie uprzedzam, że na płytce nie ma żadnych patchy umożliwiających zabawę z udziałem tak modnych ostatnio akceleratorów 3D, ale też program i bez tego prezentuje się całkiem znośnie. Gorzej natomiast jest z grywalnością, a właściwie z pomysłem. Mimo wszystko, biorąc pod uwagę, że przyjemność sprawia tu rozbijanie wozów rywali i ścieranie własnej karoserii na pył, obecnie na rynku są jednak „ciekawsze" pod tym względem tytuły (korzystam z cudzysłowia, bo ciekawość to dyskusyjna, podobnie jak i sama przyjemność). Najsilniejszą pozycję w konkurencji wyścigów-demolek na dzień dzisiejszy ma oczywiście ***Carmageddon***, który jakby nie patrzeć, przerasta **Destruction Derby 2** o całą klasę, bezlitośnie zniżając ocenę tego ostatniego do poziomu gry przeciętnej.

Jeśli dawno temu chciałeś kupić ten tytuł, ale cena była dla Ciebie za wysoka, teraz możesz zaryzykować, ale pamiętaj, że to mimo wszystko gra z lamusa i nie oczekuj złotych gór.

P.P.



Zręcznościowa

cena: 39.90 zł

minimum:
Pentium 90, 8MB RAM
CD-ROM, SVGA

Katharsis

Kiedyś

Akcja gry toczy się w dwóch środowiskach. Jedno to klasyczna (w grach tego typu) przestrzeń kosmiczna i morderczy lot w prawą stronę (jak zawsze). Nie ma w nim żadnych nowych pomysłów. Jak podają autorzy, jest to „ukłon w stronę tradycji". I dobrze, bo dla tych, którzy chcieliby czegoś nowego, są etapy podwodne. Na nich Twoim zadaniem jest eskortowanie samobieżnej mega-bomby do końca poziomu. (...)

Jednym z najciekawszych rozwiązań zastosowanych w **Katharsis** jest zdefiniowane wszystkich statków kosmicznych i podwodnych nie jako płaskich sprite'ów, lecz jako ładnych „obteksturowanych" obiektów 3D i do tego wycieniowanych metodą Gourauda lub Phonga (do wyboru). (...)

Katharsis to pierwsza polska strzelanina na tak wysokim poziomie (***Fire Fight*** się nie liczy, bo wydana została przez ***Electronic Arts***). Z pewnością podbije krajowy rynek i, być może, zostanie zauważona w wielkim świecie.

ŚGK 4/97

Dzisiaj

Dzisiaj już wiadomo, że gra raczej nie podbiła krajowego rynku, ani tym bardziej nie została dostrzeżona w wielkim świecie. To znaczy, została, ale ją tam w większości przypadków w najlepszym razie zignorowano. Nawiasem mówiąc, zupełnie nie rozumiem, dlaczego. Może **Katharsis** nie epatuje świeżym pomysłem (ile to już takich strzelanek wyprodukowano!), ale też uczciwie trzeba powiedzieć, że jest to gra na poziomie. Co prawda, ma ledwie rok, ale już teraz należy sądzić, iż tak szybko się nie zestarzeje, a to za sprawą kilku ciekawych rozwiązań technicznych. No, ale rozumiem, że ten rodzaj zabawy należy już do przeszłości, wyparty przez współczesne strzelanki 3D - wszelkiej maści duke'i oraz quake'i.

P.P.

Zręcznościowa	cena: 29.90 zł
★★★	minimum: 486, 8 MB RAM CD-ROM

Nowy Teenagent

Kiedyś

Nie ma sensu pisać o fabule gry, gdyż jest ona taka sama, jak w „starym" ***Teenagencie*** (...)

Przejdźmy do rzeczy, o którą w tym całym **Nowym Teenagencie** chodzi, czyli do głosów postaci. Prawdę mówiąc, wolałbym ominąć ten temat szerokim łukiem. Dlaczego? Otóż wszystkie postacie w **Teenagencie** mówią. To dobrze. Mówią jednak wyjątkowo nienaturalnie. To źle, bardzo źle. Osoby, które użyczyły swojego głosu kompletnie nie nadają się do tego typu zajęć. (...)

Jeśli ktoś nie widział jeszcze ***Teenagenta***, to **Nowy Teenagent** pewnie mu się spodoba. To w końcu całkiem niezła gra. Jeśli jednak ktoś już grał w **Teenagenta**, może się srodze zawieść. Jedyny lekarstwem jest włączenie napisów i zrezygnowanie z mowy. (...)

Mimo wszystko jest to jednak pierwsza polska gra, w której ktoś się postarał i zapewnił jej wszystkie „bajery". To, że nie wszystko wyszło, jako powinno, to już inna bajka.

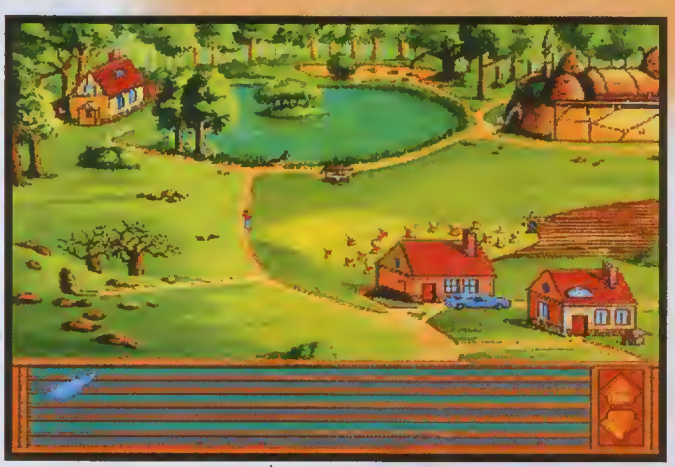
ŚGK 6/96

Dzisiaj

Kiedy pojawił się **Teenagent** w pierwszej wersji (niemej, z napisami), krajowa prasa gremialnie zgodziła się, że jest to najlepsza polska przygodówka, jaką do tej pory stworzono (choć uczciwie trzeba powiedzieć, że dużej konkurencji wówczas nie było). Przede wszystkim gra urzekała wymyślną fabułą i specyficznym humorem ukazującym polskie realia w krzywym zwierciadle. Później pojawiła się wersja pecetowa na CD-ROM, właśnie **Nowy Teenagent**, a także wersja amigowa.

Oczywiście dzisiaj, w dobie takich przygodówek, jak ***Blade Runner*** czy ***Dark Earth***, gra ta wygląda niczym kiepski żart, ale w końcu od premiery pierwowzoru minęły 3 lata, a dla gier komputerowych jest to cała epoka. Zamiast niezwykłych efektów czy nieliniowej fabuły, można tu znaleźć jedynie ów charaterystyczny dowcip i to on wciąż pozostaje najsilniejszą bronią **Teenagenta**. A w obecnym wydaniu - jest nią także bardzo atrakcyjna cena.

P.P.



Przygodowa	cena: 14.90 zł
★★★	minimum: 386, 4 MB RAM CD-ROM, VGA

Replay LEM

Replay to najdroższa propozycja w rodzinie tanich gier, jaką prezentujemy na tych stronach. Ceny kształtują się tutaj na poziomie 50-60 złotych (po zaokrągleniu), przy czym nie zawsze odpowiadają one wartości oferowanego produktu.

Na serię składają się gry z różnego okresu. Można tu znaleźć zarówno tak archaiczny produkt, jak **Final Doom** i k i znacznie świeższy - **Quake**. Dwie gry, dwa światy, dwie epoki. Oczywiście należy tu pochwalić firmę **LEM**, ze odważyła się na taki eksperyment, choć nas bardziej interesuje jakość poszczególnych pozycji, a z tą jest, jak już pisałem, różnie.

Na szczególną uwagę pom mo oceny niżej od Quake a zasługuje jedyna w tej seni gra strategiczna **Imperium Galactica**. Co prawd w porówn niu do nych eplay owyc tytułów jest ona jeszcze stosunkowo młoda ale i tak o kto o ej dzi pamięta. Głównym powodem jest fakt, iż w powodzi gier krzykliwych i solidnie rozreklamowanych, praca węgierskich programistów przeszła ledwie zauważona. A szkoda, bo rzecz to nader ciekawa i warta swojej ceny. Jeśli chciałbyś wydac swoje pieniądze na jakiś produkt z tej serii, polecałbym właśnie tę grę. Albo **Quake'a**, oczywiście.

P P

Quake

Kiedyś

Quake przenosi Cię do mrocznego, ponurego, a zarazem najlepiej chyba zaprojektowanego świata, jaki kiedykolwiek ukazał się na rynku gier. W pełni trójwymiarowy, perfekcyjnie wykonany oraz wykorzystujący efekt światłocienia, stanowi tajemnicze i mroczne tło dla Twojej żmudnej wędrówki w poszukiwaniu źródeł Zła. (...)

Tę wspaniałą grafikę gry dodatkowo podkreśla oprawa dźwiękowa. Odgłosy walki stoją wprawdzie na przyzwoitym poziomie, ale nie wyróżniają się niczym specjalnym spośród tego, co może zaoferować Doom czy inne tego typu gry. Na szczególną uwagę zasługuje natomiast muzyka. Na kompakcie, poza samym programem, znalazło się również 10 utworów, z których każdy mógłby stanowić oprawę dobrego filmu grozy. (...)

ŚGK 10/96

Dzisiaj

Czy istnieje w ogóle taki gracz, który nie słyszałby o tej grze? Jeśli tak, to tym bardziej teraz wypada zainteresować się tym tytułem i nadrobić zaległość. Jest okazja, bo w tej serii gra kosztuje jedyne 59 zł, co jest jej ogromną zaletą.

Oczywiście, to wydanie nie jest pozbawione minusów (choć wadami bym tego nie nazwał, już raczej mankamentami). Po pierwsze, brak solidnej instrukcji. Wiem, niby po co tu instrukcja, skoro wszyscy wiedzą, o co chodzi, a jednak będę upierał się przy swoim, że jednostronicowa ulotka wrzucona luzem do pudełka to stanowczo za mało. Po drugie, nie pomyślano o dodatkach, które umożliwiłyby grę z udziałem akceleratora 3D, wydając grę dokładnie w takiej samej postaci, w jakiej pojawiła się na rynku dwa lata temu. O, przepraszam, jest różnica, grę można uruchomić w wyższych rozdzielczościach. Dobre i to.

Reasumując, grę polecam. Sprawdziłem, że wciąż tak samo fascynuje i wciąga. Co ciekawe, doszedłem nawet do wniosku, jeszcze długo się nie zestarzeje (co by nie mówić, jest w niej coś ponadczasowego). Dlatego naprawdę warto pomyśleć o zakupie tej pozycji. Choćby dla wspaniałej muzyki, którą polecam odsłuchiwać także poza grą, na swojej wieży (czegoś tak niesamowitego jeszcze nie słyszałeś).

Uwaga, ta wersja nie działa pod WindowsNT, o czym wydawca informuje na ulotce.

P.P.

Zręcznościowa

cena: 59 zł

4860X4/100, 8 MB RAM (16 MB dla Win95), CD-ROM, VGA

Mortal Kombat 3

Kiedyś

Mortal Kombat 3, podobnie zresztą jak i poprzednicy, jest grą wspaniale dopracowaną pod każdym względem. Nowa, wspaniała grafika, płynna i bardzo szybka animacja, oprawa dźwiękowa, jakiej mógłby pozazdrościć niejeden program - to cechy, które niewątpliwie przemawiają na korzyść programu. Ponadto, aby urozmaicić nieco przebieg gry, wprowadzono możliwość wyboru jednego z trzech tumiejów, które różnią się między sobą ilością biorących w nich udział zawodników. (...)

Mortal Kombat 3 dysponuje również zupełnie nową formułą rozgrywania walk. Polega ona na tym, że wybierasz sobie kilku zawodników, po czym pierwszy z nich walczy z losowo wybranym przeciwnikiem wchodzącym w skład drużyny komputera, która jest równa Twojej pod względem liczby członków. Gdy tylko jeden z zawodników padnie na deski, natychmiast zastępuje go kolejna postać bądź to z Twojej, bądź komputerowej drużyny. (...)

ŚGK 12/95

Dzisiaj

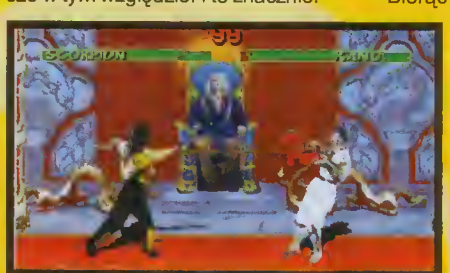
Ze smutkiem stwierdzam, że bijatyka ta bardzo się zestarzała. Już nie fascynuje wspaniałą i nowatorską grafiką czy płynną animacją i doskonałym dźwiękiem, gdyż po prostu istnieją pozycje lepsze w tym względzie. I to znacznie.

Wiem, że jeszcze istnieją zwolennicy mordobić, ale wydaje mi się, iż należą oni do wymierającego grona (na korzyść miłośników gier FPP), które w dodatku przesiadło się na konsole lub automaty, gdzie po prostu mają większe pole do popisu. tak więc Mortal Kombat 3 w wersji wspominkowej jest zupełnie nie na miejscu.

W sumie trochę żal, że tak potoczyły się losy tej serii. Pamiętam, że kiedyś zachwycałem się częścią pierwszą, grając w nią całymi dniami i nocami. „Dwójka" już nieco mnie zmęczyła, „trójkę" zaś po prostu sobie odpuściłem, choć technicznie była najlepsza. Oczywiście, do utraty tytułu „bijatyki wszechczasów" w głównej mierze przyczynił się rozwój konsol, ale w końcu można było o tym pomyśleć i miast wydawać kolejne mutacje 2D, pomyśleć o wersji 3D.

Biorąc pod uwagę powyższe zastrzeżenia, **Mortal Kombat 3** polecam jedynie tym, którzy są wiernymi i fanatycznymi miłośnikami serii. Tylko dla nich będzie to wartościowy nabytek, zaś dla innych - strata pieniędzy.

P.P.



Zręcznościowa

cena: 49 zł

486DX/33, 8 MB RAM CD-ROM, VGA, DOS 5.0

Final Doom

Kiedyś

Jeśli ktoś chciałby kiedykolwiek pokusić się o wyznaczenia przełomowych momentów w historii gier komputerowych, to z całą pewnością jednym z nich byłby rok 1993, kiedy to zdumionym oczom graczy ukazał się Doom. (...)

Nowy hit (mowa o ***Doom 2*** - przyp. P.P.) chłopaków z **ID Software** nie różni się zbyt mocno od swojego pierwowzoru... z kilkoma „małymi" wyjątkami. Zasadniczy cel jest ten sam: totalna eksterminacja. Natomiast te kilka wyjątków to nowe „story" dołączone do gry. (...)

Kolejna nowość, która wprawi pewnie w ekstazę co bardziej zatwardziałych doomowców, to aż pięć poziomów trudności. Cztery początkowe znasz już z części pierwszej, natomiast ostatni, Nightmare, to prawdziwy koszmar. (...)

Ostatnia rzecz, którą można traktować jako nowość, to architektura ***Dooma 2***. Nie wiem, kto w **ID Software** jest odpowiedzialny za rozwiązania architektoniczno-przestrzenne w grze, ale trzeba przyznać, że robotę wykonał świetnie. Nawet najbardziej skomplikowane etapy części pierwszej „chowają" się przy tym, co zobaczysz teraz. Struktura poszczególnych leveli rozrosła się bowiem nie tylko wszerz i wzdłuż, ale również w górę i w dół. (...)

Ilość wind, dźwigni, przełączników, teleportów, ruchomych platform i fałszywych ścian może przyprawić o zawrót głowy. A raczej nie ilość, lecz dojście, jak to wszystko, do cholery, działa. No cóż, nigdy nie mówiłem, że ***Doom 2*** to łatwa gra. (...)

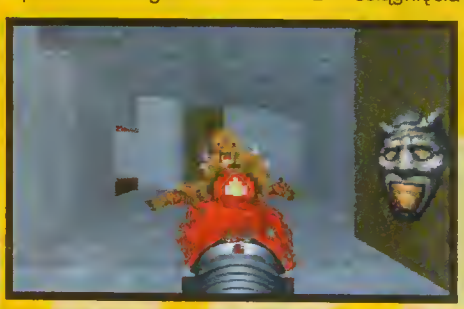
ŚGK 11/94

Dzisiaj

Final Doom został wydany w roku 1996 jako specjalna wersja oparta na enginie z ***Doom 2*** działająca pod Win95. Mimo iż zawierał zupełnie nowe poziomy (dokładnie 32, podzielone na dwa osobne epizody, Evilution i Plutonia Experiment), już wtedy wydawał się niepotrzebnym drenowaniem tematu. Fakt, że podobnie jak w poprzedniej części tej krwawej sagi, grało się w niego świetnie, ale były już wówczas gry, które wyglądały o niebo lepiej.

Dzisiaj, o dziwo, sprawa znacznie się skomplikowała. Oczywiście, jakość audio-wizualna gry nie podlega dyskusji. To staroć i tak należy go traktować. Ale... No właśnie, testując **Final Doom**, pomimo wszystkich wad, jakie posiada, okazało się, że... zanim się spostrzegłem, przeszedłem 3 poziomy. Tak więc gra ta wciąż jeszcze wciąga! I to całkiem porządnie! W tej sytuacji musiałem zweryfikować swoje postanowienie odradzenia kupna tej gry i ponownie zastanowić się nad moją oceną. A oto do czego doszedłem:

Jeśli nie widziałeś jeszcze ***Quake'a*** i jemu podobnych, a najlepiej jeśli w ogóle zaczynasz przygodę z grami komputerowymi, kup **Final Doom** bez zastanowienia. Nie powinieneś żałować tego wyboru, gdyż zabawa jest tu naprawdę przednia (a w dodatku łatwiej Ci będzie docenić obecne osiągnięcia w tym temacie). Jeśli natomiast jesteś zaprawionym graczem, kup tę pozycję tylko wtedy, jeśli zależy Ci na poznaniu przeszłości gier komputerowych. I z góry załóż, że będziesz miał do czynienia z prehistorią.



P.P.

Zręcznościowa ★★★ **cena: 49 zł**

386DX/33, CD-RDM, VGA
4 MB RAM (dla Win95 - 8 MB)

Imperium Galactica

Kiedyś

Imperium Galactica i ***Reunion*** to programy w dużym stopniu zbliżone do siebie i tak naprawdę mamy do czynienia z drugą częścią debiutu **Digital Reality**, pozbawioną usterek i uzupełnioną o szereg usprawnień. Nadal Twoim zdaniem jest odkrywanie planet i budowanie kolonii na nich. Na nowe globy wysyłasz satelity zwiadowcze, które określają warunki na nich panujące. Jeśli okaże się, iż można tam wybudować kolonię, powinieneś wyłożyć pieniądze na budowę centrum dowodzenia, którego obecność pozwoli Ci wznieść inne struktury. Różnorodność budynków jest imponująca i pozwala na rozwinięcie prawdziwej działalności gospodarczej i ekonomicznej. (...)

Przesuwanie okrętów odbywa się na mapie gwiezdnej, gdzie wystarczy wskazać armadę i punkt docelowy. Podobnie jest z atakami. Sama batalia została w znaczny sposób usprawniona w stosunku do części pierwszej. Wtedy mogłeś tylko obserwować, jak kolejne maszyny zamieniają się w pył. Teraz sam wydajesz rozkazy każdemu statkowi. (...)

Jeśli chodzi o wojnę lądową, w której biorą udział czołgi, transportery oraz samoloty, to została ona rozwiązania podobnie jak w ***Command & Conquer***, dzięki czemu jest nieskomplikowana w obsłudze i dynamiczna. (...)

Imperium Galactica stanowi niezwykłą, nawet jak na obecne czasy, pozycję. Stary pomysł ubrany w nową szatę, stanowi moim zdaniem strzał w dziesiątkę. Pewną wadą może być linearność fabuły (pewne wydarzenia rozgrywają się w ustalonej kolejności), jednak jest to drobiazg w porównaniu z pozostałymi zaletami. (...)

ŚGK 8/97

Dzisiaj

Ta gra została wydana naprawdę porządnie. W pudełku, poza dwoma kompaktami, znajdziesz także bardzo dobrą instrukcję, co przecież jest niezwykle ważne przy tego rodzaju programach.

Jeśli chodzi stronę audio-wizualną, to gra ta wciąż utrzymuje się na poziomie, ale głównie decyduje o tym fakt, że **Imperium Galactica** to w rzeczywistości pozycja jeszcze młoda, zaledwie sprzed roku. Podobnie jest z grywalnością, choć to już akurat jest cecha ponadczasowa i zależna przede wszystkim od pomysłu, a nie wykonania.

Z wad wymieniłbym niecieka-we rozwiązanie walki w kosmosie, zwłaszcza w sferze wizualnej (wygląda to jeszcze gorzej niż w ***Rebellion***), a także długą, nudną i brzydką introdukcję, którą radziłbym po prostu sobie odpuścić.

W sumie chciałbym jednak polecić zakup tej gry - szczególnie osobom, które ponad wszystko wielbią strategie handlowe, do tego na skalę międzyplanetarną. Zaletą takich programów jest to, iż można w nie grać więcej, niż jeden raz, przez co wydane na grę pieniądze nie są stracone już po kilku dniach. Fakt, że **Imperium Galactica** to pozycja przeznaczona głównie dla „specjalistów", ale przecież za te pieniądze mogą zaryzykować także początkujący, którzy chcieliby spróbować swoich sił w nowej, nieco bardziej wymagające dziedzinie, niż gry doomopodobne.

P.P.

Strategiczna ★★★★ **cena: 59 zł**

486DX4/100, 8 MB RAM
(16 MB - Win95), SVGA, CD-ROM

Essential Collection

Activison

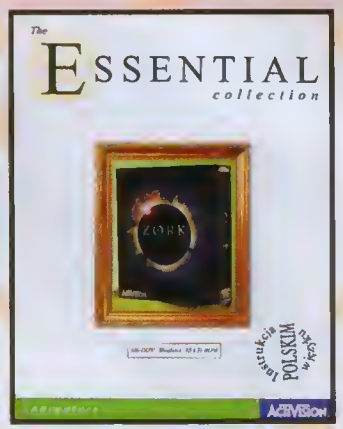
Seria **Essential Collection** to wyłącznie gry jednej firmy, a mianowicie **Activision**. Trzeba przyznać, że w ostatnich latach wydawca ten w sposób nieprawdopodobny rozwinął swoją działaność i z czasem zajął poczesne miejsce pośród producentów gier. Kto by pomyślał jeszcze trzy lata temu, że twórca cyklu ***MechWarrior*** będzie kiedyś wydawał przeboje ze stajni ***ID Software***. A przecież niejako po drodze pojwiło się wiele innych, ciekawych tytułów firmowanych logo **Activisionu**.

Średni poziom serii jest naprawdę wysoki, a znając dalsze planowane pozycje, już teraz mogę powiedzieć, że w najbliższym czasie nie zmieni się to ani na jotę. Co powiesz bowiem na takie tytuły, jak ***Mechwarrior 2, A-10 Cuba, Pitfall, Muppet Treasure Island*** czy ***Hiper Blade***, a później także ***Return to Zork, Mechwarrior 2: Mercenaries*** oraz ***Interstate '76***. I każda z tych gier będzie w Polsce kosztowała w granicach 50 złotych! Mcim zdaniem - rewelacja.

Jeśli miałbym wymienić wady serii, to chciałbym poruszyć jedną, ale za to niezwykle istotną sprawę. Otóż na pudełkach z recenzowanymi obok grami widnieje czarno na białym, iż gra posiada instrukcję w języku polskim. Niestety, prawdą było to tylko w jednym przypadku na trzy, a dokładniej mówiąc w przypadku **Spycrafta**. Pozostałe tytuły takowej instrukcji nie posiadały, choć były firmowo zapakowane i zafoliowane. Nie wiem, jak to odbierać, ale albo ktoś tu kogoś robi w balona, albo po prostu pechowo dostaliśmy jakąś wybrakowaną serię, co przecież też mogło się zdarzyć. W każdym razie doradzam przy kupnie gry z tej serii od razu zajrzeć do środka i sprawdzić, czy wszystko jest na swoim miejscu.

P.P.

Zork Nemesis



Kiedyś

Sterowanie postacią i obsługa gry są niesamowicie proste. Po każdym ze światów poruszasz się wśród statycznych lokacji (niczym w Myst), przeskakując z jednej do drugiej - wszystko za pomocą kursora, który pokazuje rzeczy do użycia lub zabrania, a także możliwe kierunki ruchu. (...)

Kolejnym charakterystycznym elementem jest fakt, iż gra to przede wszystkim cały ciąg logicznych łamigłówek (przedmiotów do wzięcia jest niewiele). Właśnie z tego powodu trudno określić czy gra jest bardziej przygodówką, czy też grą logiczną. (...)

Grafika **Zork Nemesis** to po prostu dzieło sztuki. Renderowane przestrzenie w wysokiej rozdzielczości są w pełni trójwymiarowe. Animacje, choć niezbyt liczne, w zupełności wystarczają, zaś filmy nakręcone przy współudziale kilkunastu aktorów są idealnie wplecione w klimat gry. (...)

Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, to w pełni rekompensują one graczowi puste, bezludne i statyczne wnętrza. Przez cały czas towarzyszą Twojej podróży przeróżne odgłosy, jak szum i plusk wody, dźwięki otwieranych bądź zamykanych drzwi, odgłosy kroków i wiele, wiele innych. (...)

Biorąc pod uwagę to wszystko, muszę stwierdzić, że **Zork Nemesis**, nawet jeśli ma jakieś minusy (których ja, zajęty rozwiązywaniem ciekawych zagadek i wsłuchany w muzykę, nie zauważyłem), ustawia poprzeczkę bardzo wysoko i zapewne znajdzie wielu fanów, a nawet fanatyków".

ŚGK 8/96

Dzisiaj

To niewiarygodne, ale **Zork Nemesis** wciąż jest grą, w którą warto zagrać - i to do końca. Tytuł ten stanowi idealny przykład na to, jak osiągnąć doskonały efekt, wykorzystując inne pomysły, niż engine strzelanek 3D. Atmosfera grozy, choć mamy przecież do czynienia ze statycznymi obrazkami, jest tu równie intensywna, a miejscami nawet intensywniejsza. Efekt ten uzyskano dzięki licznym wstawkom filmowym, które nadają grze tempa, ale też tworzą ów specyficzny klimat horroru. No i dźwięk. To za jego sprawą co i rusz przechodzą po grzbiecie ciarki, nie mówiąc o ukradkowych spojrzeniach za plecy.

Wbrew temu, co napisano powyżej w części „Kiedyś", nie zgadzam się, aby zachodził tu jakiś kłopot z klasyfikacją gry. **Zork Nemesis** to ewidentnie gra przygodowa. Przeszedłem ją całą (grając bez opamiętania przez kilka nocy pod rząd) i z całą odpowiedzialnością mogę powiedzieć, że zagadki logiczne są... logiczne i zgodne z fabułą gry. Nie ma tu tego, co zdarzało się na przykład w ***Shivers***, że kolejne zadania były jakby sztuczne, nie mające większego związku z treścią przygody, będąc stanowiąc sztukę dla sztuki. Tutaj wszystko jest naturalne i konsekwetnie wynikające z fabuły. I przerażające.

Zork Nemesis mieści się na 3 kompaktach i już samo to daje wyobrażenie, z czym mamy do czynienia. Gorąco polecam ten tytuł, zwłaszcza maniakom gier przygodowych, zastrzegając jednak, iż gra wymaga przynajmniej średniej znajomości języka angielskiego.

P.P.

Przygodowa

★★★★★

cena: 49 zł

minimum:
486DX2/66, 8 MB RAM
CD-ROM, SVGA

Earthworm Jim

Kiedyś

Trzeba przyznać, że twórcy stanęli na wysokości zadania. Ich wysiłek został zresztą doceniony, gdyż **Earthworm Jim** uzyskał tytuł najlepszej gry platformowej 1995 roku, przebijając takie hity, jak ***Aladdyn*** czy ***Król Lew***. (...)

Akcja nie zwalnia swego tempa ani na sekundę, chyba że odrywasz się od gry. Zresztą nawet wtedy Twój Super-Robak nie stoi spokojnie w miejscu (takie z niego ruchliwe nasienie). Oczywiście, jak łatwo się domyślić, cała gra posiada bardzo dużą dawkę humoru. Co ważniejsze, jest to humor przystosowany do wieku, a więc pozbawiony brutalności i wulgarności. (...)

Zarówno muzyka, jak i strona dźwiękowa gry prezentują sobą bardzo wysoki poziom. Większość efektów to odgłosy wydawane przez Jima i jego wrogów. (...)

Ponadto animacja postaci jest płynna i pełna. Ktoś, kto pracował nad ruchami ciała głównego bohatera i jego znajomych, musiał się bardzo napracować i zasługuje na pochwałę. (...)

ŚGK 9/96

Dzisiaj

Przede wszystkim należy zaznaczyć, iż jest to gra przeznaczona głównie dla młodszej części graczy, choć też nie nazbyt młodej, bo pewien ładunek przemocy jednak tu istnieje. Jeśli kogoś w ogóle taka zabawa jeszcze interesuje (bo małoletnie dzieci moich znajomych przyznają mi się, że jednak wolą... ***Quake'a***, zaś dorośli już w ogóle o platformówkach zapomnieli), to może spróbować pobawić się tą grą, ogólnie jednak **Earthworm Jim** to dzisiaj nic specjalnego. Najbardziej przeszkadza brak wysokiej rozdzielczości, a przecież obraz w tego typu grach to rzecz najważniejsza. Zaś humor, no cóż... Humor to jednak za mało, aby przetrwać ten morderczy wyścig z czasem. Niemniej **Earthworm Jim** to gra na przyzwoitym poziomie i jako taką ją tu przedstawiam.

P.P.

Zręcznościowa | **cena: 49 zł**

minimum: 486/33, 8 MB RAM, CD-ROM, Win95

Spycraft: The Great Game

Kiedyś

Każdy, kto spotkał się kiedykolwiek z dobrą prozą sensacyjną, z trzymającymi w napięciu dreszczowcami szpiegowskimi i marzył o karierze agenta CIA, poczuje się w środowisku **Spycrafta**, jak ryba w wodzie. (...)

Przede wszystkim masz cały czas dostęp do najnowocześniejszych urządzeń, baz danych wszystkich tajnych agencji rządowych USA. Dają one wręcz nieograniczone możliwości i są najważniejszymi elementami Wielkiej Gry, w jakiej uczestniczysz. (...)

Widać wyraźnie, że producentom gry zależało przede wszystkim na jak największym realizmie, na stworzeniu gry, która oddawałaby rzeczywiste warunki pracy szpiega. (...)

Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że jest to pierwszy program z gatunku gier interaktywnych, który w pełni wykorzystuje możliwości stwarzane przez technologię CD-ROM i pierwszy program-film, który w pełni zasługuje na miano gry. (...)

Po prostu **Spycraft** to pierwszy „film", który nie stwarza tylko wrażenia, że możemy wpływać na akcję, a w rzeczywistości tylko wybieramy jedną z opcji wymyślonych przez panów reżysera i scenarzystę. O nie. Tutaj reżyserem jest sam grający, a scenariusz jest tylko lekko zarysowany. (...)

ŚGK 5/96

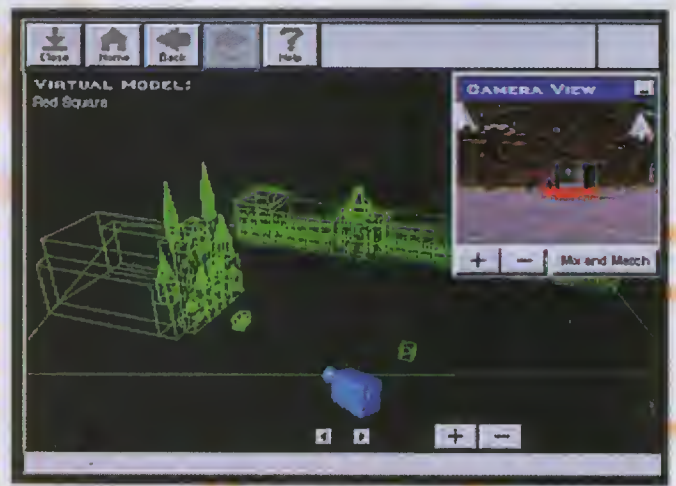
Dzisiaj

W stosunku do ***Zork Nemesis***, **Spycraft** to zupełnie inna propozycja, choć także mieszcząca się w ramach gatunku gier przygodowych. Tutaj nie chodzi o to, żeby się bać, ale żeby nad strachem zapanować. Tutaj też nie walczy się ze złem umownym i nierealnym, ale jak najbardziej materialnym, tym które istnieje obok nas, choć go wcale nie widzimy. No i dotyczy nie wojny magicznej, ale rzeczywistej, choć absolutnie tajnej - bo taką przecież jest wojna wywiadów.

Spycraft urzeka świeżością i atrakcyjnością. Pomimo upływu lat, gra nadal sprawia wiele przyjemności i jeśli jeszcze nie sprawdziłeś się w roli agenta, to masz doskonałą po temu okazję - tym bardziej, że za śmiesznie niską cenę i w absolutnie komfortowy i bezpieczny sposób, bo we własnym fotelu, przed monitorem komputera.

Uwaga, gra wymaga bardzo dobrej znajomości języka angielskiego lub... grania z naszym rozwiązaniem zamieszczonym w numerze 6/97.

P.P.



Przygodowa | **cena: 49 zł**

minimum: PC

Złota Seria

MarkSoft

Złota Seria przeznaczona jest głównie dla młodszych graczy, choć od reguły tej odstaje erpeg pt. **Whale's Voyage**, gra jak najbardziej poważna i dla dorosłych. Nawiasem mówiąc, jest to najlepsza pozycja w tej serii i to ją właśnie polecałbym przy ewentualnym zakupie. Oczywiście, z przeznaczeniem dla weteranów, którzy nie stawiają na oprawę audiowizualną, ale na fabułę.

Nie licząc wspomnianej **Whale's Voyage**, wszystkie gry to zręcznościówki (trzy platformówki i jedna gra sportowa). Niestety, ich poziom jest nie najwyższy, a to głównie dlatego, że są to pozycje bardzo, bardzo stare, w dodatku z zamysłu robione na Amigę, a więc na komputer o zupełnie innej architekturze. Innym poważnym mankamentem jest kłopot z uruchomieniem tych gier po ich zainstalowaniu na dysku twardym (wymagają pamięci EMS). Dobrze, że działają chociaż, uruchamiane bezpośrednio z kompaktu bądź dyskietki, co zresztą doradzam stosować.

Nie można natomiast narzekać na stronę wydawniczą. Każda gra zapakowana jest w porządne pudełko, a w środku załączono tak obco-, jak i polskojęzyczną instrukcję. Większość tytułów wydano ponadto na kompaktach, pomijając **Trolls** i **Oscara**.

Moim zdaniem, pomimo wcześniejszych zastrzeżeń, warto wziąć **Złotą Serię** pod uwagę, gdyż jej główną zaletą jest niezwykle niska cena gier wchodzących w jej skład. A o to także przecież tutaj chodzi. Poza tym wytrawni gracze będą grymasić na przestarzałą oprawę, ale młodsze dzieci, zaczynające przecież swoją przygodę z komputerem, raczej powinny być zadowolone.

P.P.

Mega Morph

Kiedyś

I kolejna platformówka z okresu wczesnego giercowania, a więc z okolic roku 1993. **Mega Morph** prezentuje się nieco lepiej od ***Oscara*** czy ***Trolls***, choć mam wrażenie, że to wciąż ten sam engine, tylko nieznacznie udoskonalony. Poziomy są tu ciekawie zaplanowane i bogate w różnego rodzaju przeszkadzajki, ale już w chwili wydania tej gry raził fakt, iż jej fabuła jest cokolwiek dziwaczna. Przyznasz, że trudno utożsamić się ze zmieniającą wciąż kolory kulką z ogromnymi oczami. Chyba że jest się dzieckiem.

Dzisiaj

W przeciwieństwie do ***Oscara*** i ***Trolls***, **Mega Morph** został wydany na kompakcie i z niego też grę się odpala. Wygodne i skuteczne. Co ciekawe, na płytce oprócz programu i zapowiedzi **Złotej Serii** zamieszczono także ścieżkę dźwiękową z 12 utworami. Nawiasem mówiąc, jeśli poszukujesz ilustracji do sesji RPG, polecam tę pozycję Twojej uwadze (znajdziesz tu kilka ciekawych nagrań). Oczywiście, sama gra niczym dzisiaj nie imponuje. Ot, jeszcze jedna gra z wymierającego już gatunku platformówek. Jak wspomniałem wcześniej - dla dzieci.

P.P.

Zręcznościowa | **cena: 29 zł**

★★

minimum: 386, 4 MB RAM CD-ROM, VGA

Oscar

Kiedyś

Gdy platformówka ta pojawiła się na rynku, ŚGK dopiero rozpoczynał swoją karierę, dlatego nie zamieściliśmy o niej żadnej wzmianki. Niemniej warto nadmienić, iż z założenia gra ta przeznaczona była głównie dla dzieci w wieku od 8 do 12 lat i jako taka cieszyła się wówczas dużym powodzeniem. Kolorowa, bajkowa grafika, dynamicznie animowane tło i postacie, żywa akcja - to podstawowe atrybuty tej gry. Gorzej sprawa przedstawiała się już wtedy z muzyką, którą można było jednak wykonać nieco lepiej. Ale w sumie i tak **Oscar** zasługiwał wówczas na Oscara.

Dzisiaj

W obecnych czasach przede wszystkim razi fakt, iż gra umieszczona jest na dyskietkach. Wiadomo, że to bardzo zawodny nośnik (po jakimś czasie nieużywania potrafi sam się uszkodzić i po grze). Poza tym jest to nie tylko gra z zeszłej epoki, ale wręcz gra prehistoryczna, a więc trzeba do niej podchodzi z bardzo dużą rezerwą. Jeśli już, to poleciłbym ją bardzo młodym, początkującym graczom, choć uczciwie wyznaję, iż są na rynku rzeczy lepsze (np. opisywany nieopodal ***Earthworm Jim***).

Uwaga, przypominam, aby startować grę z dyskietki, gdyż po zainstalowaniu jej na twardym dysku w nowszych komputerach uruchomienie gry może sprawić kłopot.

P.P.

Zręcznościowa | **cena: 29 zł**

★

minimum: 386, 4 MB RAM, VGA

Trolls

Kiedyś

Podobnie jak **Oscar**, gra ta należy do wymarłego już niemal gatunku platformówek. Oparta na tym samym enginie, zasadniczo przypomina swego poprzednika kropka w kropkę. Tak naprawdę jedyną innowację stanowi fakt, iż grę stworzono z myślą o graczach nieco starszych - w okolicach 10-14 lat. Decydowała o tym nieco poważniejsza fabuła przygody.

Dzisiaj

Właściwie grę tę należy obarczyć dokładnie tymi samymi zarzutami, które miały zastosowanie w przypadku ***Oscara***. Program ten jest przede wszystkim przestarzały i zbyt naiwny. Myślę, że znajdzie się niewiele osób, które zasiądą do niego z fascynacją - co najwyżej będą to wspomniani w recenzji obok absolutnie początkujący i bardzo młodzi wiekiem gracze. Dla nich **Trolls** będzie czymś więcej, niż zwykłą ramotą - ale tylko dla nich.

Uwaga, przypominam, aby startować grę z dyskietki, gdyż po zainstalowaniu jej na twardym dysku w nowszych komputerach uruchomienie gry może sprawić kłopot.

P.P.

Zręcznościowa | cena: 29 zł | 386, 4 MB RAM, VGA

Winter Supersports

Kiedyś

Jak już zapewne się domyślasz, **Winter Supersports** jest symulatorem olimpiady zimowej. W grze masz możliwość uczestniczenia w ośmiu konkurencjach. (...)

Graficznie gra zrobiona jest przyzwoicie. Rysowane grafiki są raczej ładne i pasują do gry. Grafika wektorowa nie stoi być może na najwyższym poziomie, ale nie zapominajmy, że program działa już na Amidze 500. (...)

Gorzej natomiast jest z muzyką. Według mnie jest ona żałosna. (...)

ŚGK 7/96 (Retro)

Dzisiaj

Nie powiem, żeby gra ta miała szansę stać się dzisiaj przebojem. Mimo wszystko zastosowane tu rozwiązania to już przeszłość. Pod tym względem lepszy jest na przykład wydany później ***Winter Olympic***. Niemniej muszę przyznać, że coś w tej grze jest, co sprawia, iż człowiekowi chce się grać. Niby głupota, ale tak właśnie to wygląda. Jeśli więc masz nadmiar gotówki, możesz zaryzykować kupno tego tytułu - niewykluczone, że zabawa przypadnie Ci do gustu. Tym bardziej, iż możesz tu rywalizować z kolegą/koleżanką na jednym komputerze.

P.P.

Zręcznościowa | cena: 29 zł | 386, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA

Whale's Voyage

Kiedyś

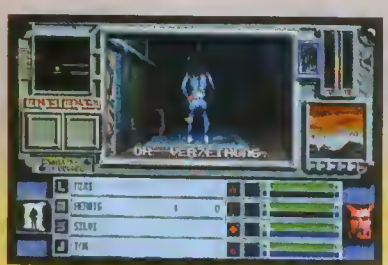
Owo cudo jawi się w pierwszej chwili jako role-playing, jednak później model kwalifikacji nie wygląda na tak oczywisty. (...)

W **Whale's Voyage** niezwykle istotnym elementem rozgrywki jest kontakt z otaczającym światem. Właściwie cały czas chodzisz po ulicach miast, mijając ich mieszkańców. Jedni są całkowicie obojętni na próby nawiązania rozmowy, inni jawnie okazują swą wrogość. Są i tacy, którzy za wyświadczoną przysługę chętnie udzielą pomocy. (...)

Walkę można prowadzić na dwa sposoby. Pierwszy to konwencjonalny bój... Drugim jest bitwa psychiczna... Zapomniałem nadmienić o ostatnim rodzaju walki. Jest to bitwa kosmiczna z udziałem „Wieloryba". (...)

Najmocniejszą stroną gry jest pomysł. Nigdy jeszcze nie spotkałem się z taką realizacją w grach role-playing. (...)

ŚGK 3/95



Dzisiaj

Pamiętam, że kiedy dawno temu grałem w tę grę, a było to jeszcze na Amidze, zachwycałem się tym kosmicznym rolplejem co niemiara. Poczynając od tworzenia postaci (dobór genetyczny, a potem wysyłanie potomstwa do odpowiednich szkół), po handlowo-podróżniczy charakter przygody wraz z możliwością wędrowania załogą (drużyną?) po poszczególnych światach - wszystko to było wówczas po prostu unikalne i sprawiało, że człowiek siedział i grał do upadłego.

Obecnie **Whale's Voyage** nie wygląda już tak okazale, jak to zdawało się kiedyś. Współczesne rolpleje mają o wiele doskonalszy kształt i są znacznie bardziej rozbudowane. Ale i tak nie jest źle. Gra, choć razi przestrzałymi rozwiązaniami, wciąż jeszcze wciąga. Oczywiście, zanim zasiądziesz przed monitorem radziłbym dobrze przeczytać instrukcję, zresztą całkiem dobrze przygotowaną.

P.P.

Role-playing | cena: 29 zł | 386, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA

Wingnuts

Celem **Wingnuts** jest zestrzelenie wszystkich wrogów latających na arenie. Liczba przeciwników waha się od jednego do trzech - zarówno sterowanych przez komputer jak i (jeśli wolisz) przez ludzi, a to dzięki zastosowaniu łącza między Amigami. Przed przystąpieniem do podniebnego pojedynku musisz wybrać jedną z kilku dostępnych postaci, a następnie przydzielić jej jeden z wehikułów, który na sam koniec należy odpowiednio uzbroić. Wypada nadmienić, że sposobów na strącenie pojazdów wrogów jest niemało. Arsenał w **Wingnuts** zawiera ponad czterdzieści różnych broni, z których kilka potrafi wywrzeć naprawdę bombowe wrażenie (dosłownie) na oponentach.

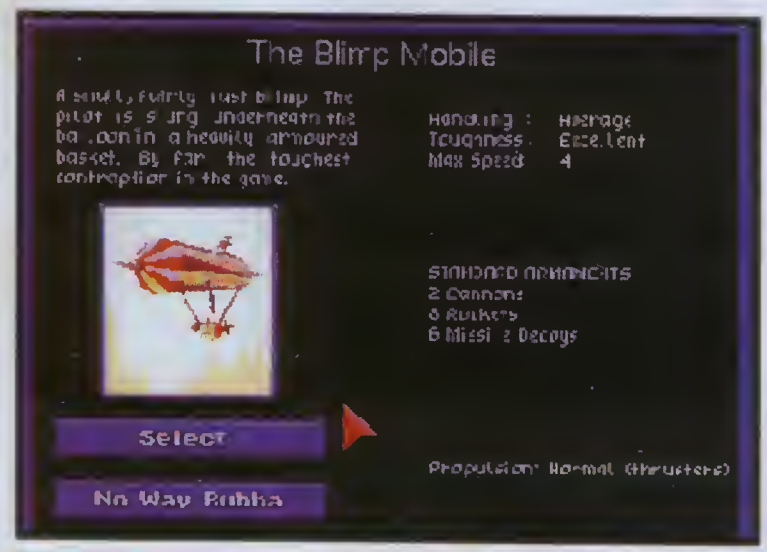
Do tego momentu **Wingnuts** wywołuje jak najbardziej pozytywne odczucia. „Schody w dół" zaczynają się w momencie przystąpienia do właściwej rozgrywki. Po pierwsze okazuje się, że gra pomimo nieprzesadnie urozmaiconej grafiki, chodzi jak mucha w smole nawet przy Amidze z procesorem 060. Jakby tego było mało autorzy nie postarali się zbytnio o to, aby ziemia i niebo różniły się od siebie kolorami (poza poziomami z wodą). Sprawia to, że nigdy nie możesz być do końca pewny czy nie lecisz do góry nogami, a to co miało być w zamierzeniu gwałtownym wzniesieniem się, nie okaże się przypadkiem samobójczym nurkowaniem. Na domiar złego arena, po której musisz się poruszać, jest ograniczona, co nie zostało niestety w żaden sposób oznaczone. W praktyce sprowadza się to do tego, że ścigany przez Ciebie samolot może zniknąć Ci znienacka sprzed oczu (wyleci poza granice areny), po to by pojawić się chwilę później kawał drogi za Tobą. Możesz mi wierzyć na słowo, że jest to raczej wkurzające. Choć, jeśli się nad tym zastanowić, może nie tak bardzo jak bezużyteczny skaner w lewym górnym rogu ekranu, który działa w sposób daleki od poprawnego. Zaufanie danym wyświetlanym przez owo felerne urządzenie może doprowadzić do tragicznego finału nawet najepszego pilota.

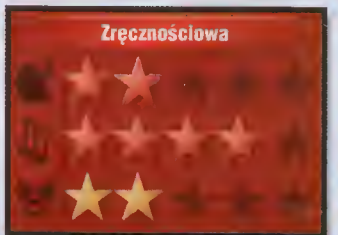
Moje odczucia co do oprawy graficznej **Wingnuts** są raczej mieszane. Z jednej strony postaci oraz pojazdy przez nie kierowane są narysowane naprawdę dobrze. Wyglądają jak wyjęte żywcem z kreskówek duetu Hanna-Barbera. Niestety, dobre wrażenie niszczą zdecydownie kiepskie tła, jak również tragiczna animacja. Bez wątpienia więcej dobrego da się powiedzieć o muzyce, która wyśmienicie podkreśla szalony klimat **Wingnuts**, a co ważniejsze nie jest męcząca dla ucha, nawet po dłuższym jej słuchaniu.

Wingnuts to kolejna gra, która potencjalnie mogła wybić się ponad przeciętność. Pomysł na program może nie był zbyt oryginalny, jednakże biorąc pod uwagę dawkę humoru, jaką autorzy umieścili w swej grze, miała ona szanse przyciągnąć uwagę spragnionych akcji amigowców. Niestety, ze względu na liczne potknięcia w realizacji, nie da się **Wingnuts** zaliczyć nawet do grona przeciętnych. Prawdę mówiąc jedynym zastosowaniem dla tej gry jakie przychodzi mi do głowy, jest użycie jej jako stymulanta do podjęcia czynności wyrywania włosów z umęczonej łepetyny. Nie polecam - boli jak wszyscy diabli.

Elektryczny

Akcję gry autorzy umieścili na pewnej planecie, znanej w całym Wszechświecie z rozgrywek w **Wingnuts** - sporcie dla prawdziwych twardzieli, nie lękających się powietrznych konfrontacji z innymi twardzielami prującymi do nich z przerośniętych armatek i samonaprowadzających pocisków o mocy rażenia małych atomówek. Wszystkie zabójcze pojedynki odbywają się na specjalnie do tego celu wybranych arenach. W wyniku przeprowadzonych walk wyłoniony zostanie czempion, którego to oczywiście czeka nieśmiertelna sława, góry zaszczytów i innych temu podobnych bzdetów. Krótko mówiąc - gra jest warta świeczki.





Amiga 1200, 2MB RAM

producent: Skunkworks
wydawca: Skunkworks

Championship Manager 2

Nigdy nie potrafiłem zrozumieć na czym polega fenomen gier menedżerskich. Nie chodzi tu wcale o to, że nie interesuję się sportem. Zwyczajnie, idea zarządzania klubami, dokonywania wymian graczy, itd., nie dociera do mnie w najmniejszym stopniu. Mimo to każda nowa gra z rodzaju zostań-menedżerem-i-poprowadź-swą-drużynę-do-zwycięstwa, niezmiennie wydaje się wzbudzać ogromne zainteresowanie pośród graczy. Tak bez wątpienia mają się sprawy w przypadku niezmiernie długo oczekiwanego **Championship Manager 2**, który w końcu ukazał się pod egidą firmy **Sadeness Software**.

Jak to zwykle w tego rodzaju grach bywa, dostajesz na starcie wybraną przez Ciebie drużynę, którą powinieneś pokierować tak, by osiągała ona z każdym sezonem coraz lepsze rezultaty. Prawdziwych maniaków gatunku zaniteresuje z pewnością fakt, że w **Championship Manager 2** zawarto rzeczywiście istniejące kluby piłkarskie z różnych lig z całego świata - główny nacisk położono jednak na zespoły brytyjskie. Dodatkowo można wystawić swoich podopiecznych w różnych turniejach pozaligowych, jak choćby Puchar Coca-Coli, itp.

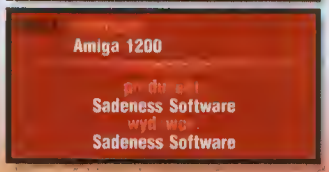
Gra zawiera typowy dla symulacji menedżerskich wachlarz opcji, jak możliwość dokonywania transferów piłkarzy, ustalania taktyk, treningu, prowadzenia meczów sparringowych, itd. Oczywiście, nie brakuje tu również statystyk, które jak wiadomo są sercem tego rodzaju programów. Również mecze sprawiają dość pozytywne wrażenie. Co prawda nie można obejrzeć nic poza wynikami i komentarzami, ale te ostatnie są na tyle zabawne, że nadrabiają braki graficzne tej części programu. Wydawałoby się, że **Championship Manager 2** to gra przynajmniej solidna, będąca w stanie zapewnić minimum kilka dni niezłej zabawy. Czasami jednak pozory mylą, a w tym przypadku to stwierdzenie jest szczególnie adekwatne.

Championship Manager 2 uznałem za beznadziejny przypadek, chociażby tylko z powodu tragicznie wolnego tempa ładowania kolejnych ekranów. W trakcie „zabawy" będziesz zmuszony do bezustannego wachlowania dyskietkami (gry nie da się w żaden sposób zainstalować na twardym dysku), a w dodatku każda kolejna sekwencja dogrywa się przynajmniej kilka minut - czasami przerwy na ładowanie są tak długie, że da się w ich trakcie wyskoczyć na zakupy, czy nawet przeczytać rozdział książki. W czasie „maglowania" dyskietek przez komputer, Tobie pozostanie wpatrywanie się w uroczy czarny ekran z kursorem w kształcie piłki do „nogi" - wszystko to wątpliwej urody. Przypomina to 8-bitowe czasy z magnetofonami zamiast stacji dysków.

Dość trudno napisać cokolwiek o grafice w **Championship Manager 2**, gdyż jest ona baaardzo ubożuchna. Praktycznie ogranicza się do zawsze identycznego zielonkawego tła (przynajmniej nie męczy oczu), na którym widnieją napisy, przyciski opcji, itd. Jedyne inne kolory pojawiające się na monitorze to czerwony, biały oraz niebieski - trzy różne barwy ramek i tabelek. Muzyka programu zalicza się do gatunku nie istniejących. Jedyne dźwięki podczas gry to te, wydobywające się z ciężko pracującej stacji dysków, ewentualnie zmieszane z Twoimi powarkiwaniami, czy westchnieniami zmęczenia. Jeśli nie wyraziłem się dość jasno, powtórzę ponownie dużymi literami - DŹWIĘKU NIE MA!

Championsip Manager 2 to owoc dwuletniej pracy programistów. Nie rozumiem jak przez tak długi czas udało im się stworzyć tak beznadziejną grę. Jakość tego programu jest poniżej wszelkiej krytyki, a w kategorii gier menedżerskich mógłby on chyba pretendować do miana klapy wszechczasów. Coś takiego nigdy nie powinno było się ukazać. **Championship Manager 2** to gra z rodzaju tych, która przyprawia niewinnych graczy o koszmary na długie lata. Jako alternatywną rozrywkę proponuję liczenie ziarenek piasku na plaży - zaufaj mi - to znacznie lepsza zabawa.

Elektryczny

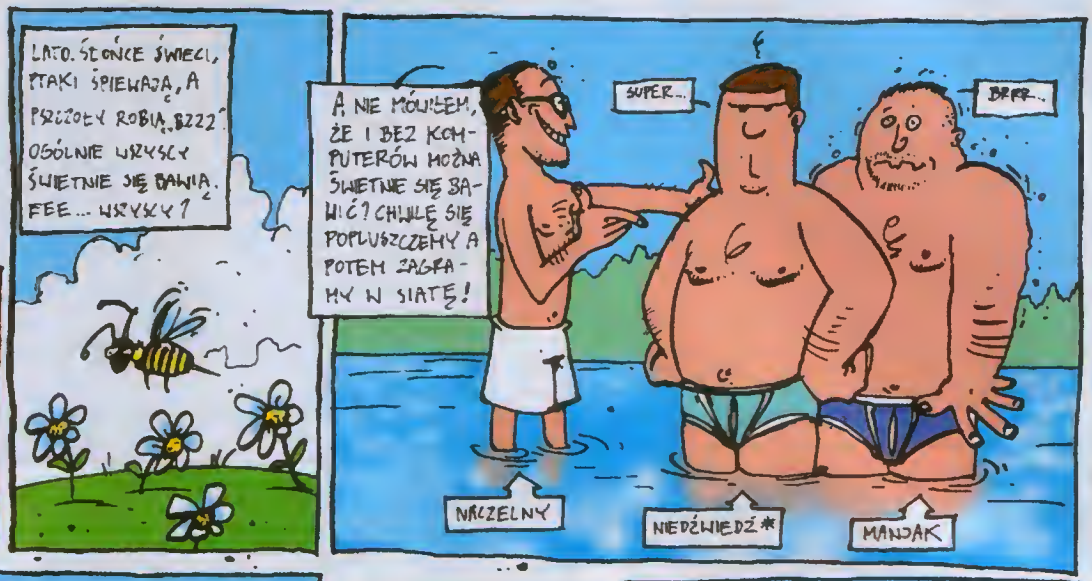


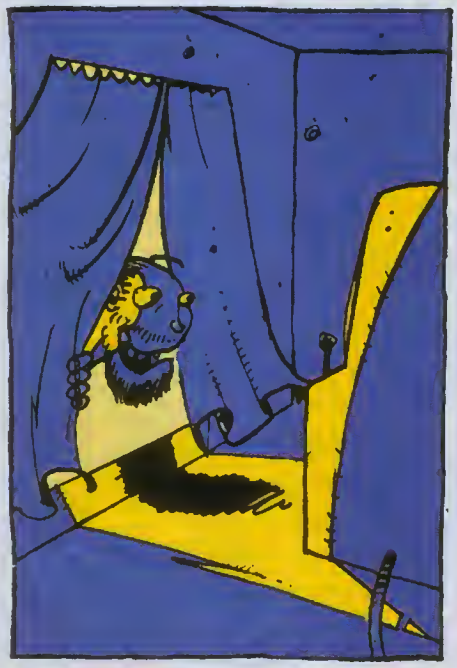
ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

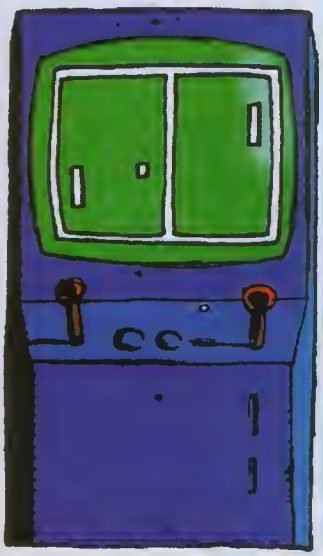
REDAKCJA NA WAKACJACH

ODCINEK ŚRODKOWY: + „KUSZENIE RED. GRAFA"

STRESZCZENIE ODCINKA 1. NACZELNY ZARZĄDZIŁ PIĘĆ WYCIECZKĘ DO KRAINY TYSIĄCA JEZIOR. WARUNKIEM UDANEGO URLOPU MIAŁ BYĆ CAŁKOWITY ZAKAZ GRANIA I CIĄGŁE ZAŻYWANIE RUCHU. JASNE...







* AUDIOTELE

CZY NIEDŹWIEDŹ TO:

a) CZERWONY KAPTUREK

b) OBCY PRZYBYSZ

c) WODERMAN

DO WYGRANIA JEST UŚCISK DŁONI ŚLEDZIA PRZY NAJBLIŻSZEJ OKAZJI!

Z prywatnych zbiorów

**Znasz jakieś cenne wskazówki i rady?
Masz swój własny sposób na wygrywanie?
Napisz do nas.
Na najbardziej aktywnych Czytelników czekają w końcu roku cenne nagrody.**

FIFA 98

1. ATAK

Najlepiej atakować skrzydłami - w ten sposób rozszerzasz pole gry. Na początek paroma podaniami uruchom swojego skrzydłowego. Biegnij nim pod pole karne. Na jego wysokości obróć się w stronę bramki i naciśnij klawisz [A] (zagranie lobem). Zawodnik dośrodkuje na przedpole bramkowe, a tam czeka już Twój środkowy napastnik, który powinien przyjąć podaną piłkę. Wówczas pozostaje już strzał (klawisz [D] + kierunek) - nie do obrony.

Inny sposób jest taki, że mając piłkę w środku boiska, należy wykonać podanie, naciskając [S] do Twojego napastnika. Ten pobiegnie w stronę bramki i mając przed sobą tylko bramkarza, strzeli obok niego. Jednak trzeba uważać, aby nie trzymać piłki zbyt długo przy nodze, ponieważ bramkarz wtedy wybiegnie do zawodnika i skracając kąt strzału, utrudni zdobycie bramki, a nawet odbierze piłkę.

2. OBRONA

Najlepiej bronić się wślizgiem (klawisz [A]). W tegorocznej edycji gry 90% tego rodzaju zagrań kończy się powodzeniem. Natomiast klawisz [D] jest jakby takim „pół wslizgiem" i nie przynosi zbyt dużo korzyści, a co najwyżej może skończyć się faulem.

3. STAŁE FRAGMENTY GRY

a) Rzut rożny - dośrodkuj (klawisz [A] lub [D]) na pole karne, gdzie stoi Twój napastnik. W przypadku dokładnego podania przyjmie piłkę na klatę i strzeli pod poprzeczkę.

b) Rzut wolny - jeżeli ma on miejsce w dalszej odległości od bramki przeciwnika, należy dokładnie dośrodkować na pole karne i liczyć, że napastnik przyjmie ją i odda celny strzał na bramkę. W przypadku wykonania rzutu wolnego w bliskiej odległości od bramki, należy strzelać bezpośrednio na nią. Komputer w 50 przypadkach na 100 źle ustawia mur, przez co masz odsłoniętą większą część bramki. Ustaw wtedy strzałkę na płaski strzał obok słupka i naciśnij klawisz [D] do oporu. Zawodnik strzeli tak silnie, że bramkarz ma małe szanse na złapanie piłki.

c) Rzut karny - naciśnij klawisz [D] i gdy zawodnik zacznie biec, nadaj kierunek jego strzałowi. Należy przy tym uważać, aby nie stało się to zbyt późno, ponieważ wtedy strzał albo nie trafi w światło bramki, albo strzelisz w sam jej środek, co bramkarz w 100% wyłapie.

Zbigniew Wota

GRAND THIEFT AUTO

W drugim mieście w dzielnicy północno-wschodniej Richman stoi Penetrator (Porche), wsiądź do niego i gaz do dechy (nie skręcaj) dostaniesz 50.000 dolarów za kaskaderską jazdę. Działa na obydwu poziomach!!!

Przemek Kasierski i Jarek Stefan

IMPERIALISM

1. Utrzymuj w prowincjach garnizony złożone z oddziałów piechoty i artylerii jako jednostek wsparcia o dużej sile ognia i zasięgu.

2. Armie ofensywne powinny się składać z oddziałów piechoty jako głównej siły uderzeniowej, kawalerii jako mobilnego wsparcia piechoty służącej do likwidacji osłabionych lub wycofujących się wojsk przeciwnika oraz lekkiej artylerii przeznaczonej do zwalczania wrogich armat i ciężkiej do powstrzymania ewentualnej kontrofensywy nieprzyjaciela. Warto posiadać w składzie armii dodatkowo przynajmniej jednego generała, który skutecznie powstrzyma przed wycofaniem się panikujące jednostki własnej armii.

3. Szturmując fortyfikację wroga, zniszcz mury w kilku miejscach ogniem z armat, aby prowadzić skuteczniejszy ostrzał jednostek przeciwnika, znajdujących się za umocnieniami. Zanim przystąpisz do decydującego uderzenia, wyślij przodem kilka słabych jednostek, aby przejęły na siebie ogień artylerii wroga. Następnie uderzaj z całym impetem, stosując się do wskazówek z punktu 2.

4. W przypadku groźby wybuchu wojny zadbaj o posiadanie silnej floty w celu zabezpieczenia własnych portów i wód terytorialnych przed okrętami wroga, lecz także w celu blokady wód i portów przeciwnika. Blokada skutecznie osłabi transfer towarów, a co za tym idzie, wpływy do skarbu i dostawy strategicznych surowców dla wrogiego przemysłu, bez których długo takie państwo prowadzić wojny nie może.

5. Rozwijaj infrastrukturę gospodarczą państwa, co zwiększy dostawy surowców dla Twojego przemysłu, który z kolei aby przerabiać duże ich ilości, musi być systematycznie rozbudowywany.

6. Powiększaj swoją strefę wpływów, uzależniając od siebie inne kraje. W tym celu zakładaj w stolicach krajów neutralnych konsulaty handlowe, które wpływają na wzrost obrotów handlowych, a w późniejszym czasie ambasady. Dzięki nim możesz zawierać pakty o nieagresji, które wpływają na normalizację stosunków i zwiększają zaufanie do Twojego kraju oraz traktaty o przyłączeniu się do imperium kraju neutralnego, który od tego momentu staje się Twoją kolonią. Ponadto z innymi państwami członkowskimi możesz zawierać sojusze, które niejednokrotnie odstraszają ewentualnych agresorów przed napaścią na kraj będący w sojuszu z innym, ponieważ w przypadku wojny będzie musiał przeciwstawić się połączonym armiom sojuszniczym. Pamiętaj jednak, że wypowiedzenie wojny przez jednego z Twoich sojuszników innemu państwu automatycznie powoduje, że staje się ono także Twoim wrogiem. W końcu sojusz do czegoś zobowiązuje.

7. Na poprawę relacji międzypaństwowych duży wpływ ma handel obustronny. Kupuj więc od obcych krajów wszelkie interesujące Cię surowce, ale także oferuj swoje produkty innym.

Romuald Burczyk, Piła

LORDS OF THE REALM 2

1. Na początku gry, jeśli kupiec jest w Twoim hrabstwie, kup 10 worków zboża i zasiej je. Kilku ludzi przeznacz do rąbania drzewa, a resztę do wypasu krów.

2. Postaw drugi zamek. Ma on tę zaletę, iż składa się z dwóch części. Jedna z nich otoczona jest fosą. W środku powinno się znajdować 100 łuczników, 50 żołnierzy z kuszami i 50 konnych rycerzy. Taka obrona zlikwiduje wiele oblężeń wroga. Z czasem zmieniaj zamki na lepsze.

3. Gdy w każdym hrabstwie liczba ludności przekroczy 1700 osób, nałóż na nich podatki w granicach 4-5%. W szybkim czasie Twoje zyski znacznie się zwiększą i będziesz je mógł przeznaczyć na uzbrojenie lub najemników.

4. Gdy wyprawiasz się na zamek wroga, powinieneś skompletować armię złożoną w 50% z łuczników, 20% żołnierzy z kuszami, 20% jazdy konnej i 10% piechoty z maczugami. Taka armia odpowiednio dowodzona powinna bez problemu odnieść zwycięstwo.

5. Jeśli zamek jest otoczony fosą, wówczas do armii należy jeszcze wcielić około 200 chłopów do jej zasypywania.

Piotr Wójcik, Skierniewice

TWISTED METAL 2

1. Rozwalaj wszystkie elementy krajobrazu (domki, drzewka itp.). Można w nich znaleźć przydatne rzeczy.

2. Jeśli nasz zamiar rozwalić OUTLAW 2, to nie podjeżdżaj zbyt blisko, bo może Cię potraktować bronią SPECIAL. Wal rakietami z dystansu.

3. Rakiety POWER mają dużą siłę ognia, ale nie są samonaprowadzające, więc przyłóż się do strzału.

4. Jeżeli w bitwie bierze udział SPECTRE, to rozwal go w pierwszej kolejności. W ten sposób nie będziesz musiał obawiać się o jego rakiety.

5. GRASSHOPPER jest szybka, ale nie niebezpieczna. Jego SPECIAL nie zabiera dużo energii, na dodatek rzadko ją używa.

6. Wykorzystuj starą zasadę mówiącą, że „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta".

7. Jeśli widzisz w pobliżu AXELA, to omiń go i atakuj z dystansu. Potrafi być tak wredny, że jednym SPECIALEM odbierz Ci 1/3 energii.

8. Gdy walczysz w Paryżu, możesz użyć następującej taktyki:

a) zbierz REMOTE,

b) zwab przeciwników na Wieżę Eifla,

c) zjedź i postaw ładunek przy teleporcie,

d) oddal się korzystając z turbo od wieży,

e) zdetonuj.

Tym sposobem przeciwnicy będą mieli mniej energii, a z wieży zrobi się most wiodący na dachy budynków.

9. W Paryżu dobrą kryjówką jest wjechanie na Luwr. Trzeba rozwalić drzwi i iść do teleportu. Następnie musisz usytuować się pod ścianą, najdalej jak tylko się da.

10. SWEET TOOTH ma także wredną taktykę. Mianowicie najpierw zamraża z bliska, a następnie atakuje SPECIALEM. Jeśli ominiesz jego FREEZERA, to nie zaatakuje.

Na SWEET TOOTH stosuj następującą taktykę:

a) zajdź go od tyłu,

b) włącz osłony (bo puści FREEZER albo SPECIAL w tył),

c) atakuj rakietami,

d) puść FREEZER,

e) rakiety + działko,

f) FREEZER raz jeszcze,

g) SPECIAL.

11. W Hongkongu wjedź do tunelu metra i poczekaj aż przyjedzie. Następnie wskocz na górę, a otrzymasz bonus.

12. W każdej planszy szukaj na budynkach różnicy między teksturami. Jeśli znajdziesz takowe, wal z działek albo rakiet.

13. W Antarktyce nie zatrzymuj się na brzegu lodowca, bo ma on tendencję do odrywania się, co prowadzi do Twojego zatopienia.

14. Kierując WARTHOGIEM stosuj następującą taktykę:

a) 1 razy FREEZE MISSILE,

b) 2 razy SPECIAL,

c) 1 razy FREEZE,

d) 2 razy POWER,

e) następnie z działek do oporu.

15. Unikaj bliskiego kontaktu z MR. SLAMEM, zwłaszcza od przodu. Jeśli musisz, załatw go taktyką tchórza - od tyłu.

16. Tajne ciosy:

FREEZE MISSILE - lewo, prawo, góra

Strzał do tyłu - lewo, prawo, dół + wybór broni

Mina - prawo, lewo, dół

Niewidzialność - prawo, dół, lewo, góra

Napalm - prawo, lewo, góra

Osłony - góra, góra, prawo

Skok - góra, góra, lewo

Pasek energii do tych ciosów znajduje się nad tabelką z broniami. Pewnie jest tego więcej. Musisz spróbować pokombinować samemu.

17. W Holandii zagoń przeciwników do wiatraka i postaw REMOTE. Potem odjedź i zdetonuj.

Bartek Jendyk, Mysłowice

**Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: rip@sgk.com.pl**

REBELLION

wymagania:
Pentium 90
16 MB RAM,
Windows 95,
CD-ROM , SVGA

Strategiczna

producent:
Lucas Arts
wydawca:
Lucas Arts
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

UWAGI OGÓLNE

Bez względu na to, czy dowodzisz siłami Imperium, czy Rebelii, spotkasz się z identycznymi problemami dotyczącymi głównie utrzymania kolonii, flot gwiezdnych i gospodarki planetarnej. Zacząć należy oczywiście od systemów aktualnie posiadanych, bowiem efekty Twej działalności najszybciej będą na nich widoczne. Każdy sektor powinien posiadać pewną ilość par bardzo istotnych struktur, które faktycznie decydują o zwycięstwie lub porażce. Mam tutaj na myśli kopalnie oraz rafinerie. Każda taka para produkuje maintenance points, niezbędne do budowy i utrzymania armii oraz innych budynków. Aby dobrze prosperować i przede wszystkim czuć się bezpiecznie, powinieneś zapewnić sobie spory zapas rzeczonych punktów. Powodem jest tu nie tylko możliwość rozbudowy swych sił na wielką skalę (krążowniki i niszczyciele kosztują po kilkadziesiąt punktów utrzymania), ale także ochrona już istniejących jednostek. Chodzi o to, że wspomniane punkty są dostarczane wyłącznie przez planety znajdujące się pod Twoją kontrolą i nie blokowane przez wroga. W przypadku pojawienia się na orbicie nieprzyjaciela, konkretny układ aż do jego przepędzenia zostaje wyłączony z Twojej listy wsparcia gospodarczego, co na ogół oznacza deficyt punktów utrzymania, a w efekcie likwidację poszczególnych jednostek, które przekroczyły limit. Aby tego uniknąć, należy mieć o 200-300 więcej, niż jest to w danej chwili wymagane. Wówczas, w przypadku straty jednej planety, nie odczujesz poważniejszych konsekwencji.

Jeśli chodzi o struktury obronne, tj. KDY-150, Gencore Level i LNR Series, nie muszą występować na każdej planecie, lecz tylko na tych, które są bezpośrednio zagrożone atakiem. Po czym poznać, że układ zalicza się właśnie do tej kategorii? Na pewno należy zwiększyć czujność w systemach sąsiadujących bezpośrednio z nieprzyjacielem. Nade wszystko natomiast musisz chronić bazy macierzystej; jeśli grasz stroną Imperium, wróg od razu zna jej położenie, warto więc wziąć to pod uwagę podczas formowania obrony. Generatory tarcz Gencore są tu najważniejsze, bowiem jeden egzemplarz znacząco utrudnia szturm, a dwa zupełnie go uniemożliwiają (o ile przeciwnik nie posiada naprawdę ciężkich dział, jak Gwiazda Śmierci czy krążowniki klasy Bulwark). Działa orbitalne również spełniają niebagatelną rolę - podczas ostrzału planety bądź szturmu na nią potrafią uszkodzić bądź wręcz zlikwidować statki nieprzyjaciela.

Trzeci element stanowią centra produkcyjne. Podczas wznoszenia tychże najlepiej nastawić się na profilowanie konkretnych systemów w jednym kierunku. Oznacza to zbudowanie na jednej planecie kilku, a najlepiej kilkunastu stoczni, a na innej paru budynków koszarowych. Nie ma sensu rozpraszać potencjału produkcyjnego po całym sektorze, lepiej specjalizować układy, co ułatwia obronę i przyspiesza rozwój.

Zagospodarowanie posiadanych przez Ciebie systemów stanowi nie lada wyzwanie, a jest to niewielka część czynności, jakie będziesz musiał wykonać, aby zwyciężyć. Skąd bowiem wziąć nowe kolonie? Są na to trzy sposoby. Pierwszy dotyczy planet zasiedlonych przez mieszkańców neutralnie nastawionych zarówno do Ciebie, jak i Twego przeciwnika. Aby przekonać władze takiego świata, że opłaca im się przejść na słuszną stronę, możesz wysłać swego przedstawiciela na negocjacje. Powinieneś je prowadzić co najmniej do momentu, w którym władze zgodzą się na przymierze, czyli kiedy gwiazda zmieni kolor z niebieskiego na czerwony lub zielony, w zależności od tego, którą stroną dowodzisz. Optymalną sytuacją jest jednak prowadzenie rokowań dopóki się da, tzn. gwiazda będzie świecić się najmocniej Twoją barwą. Gdy wszelkie możliwe efekty zostaną osiągnięte, bohater sam zakończy zadanie. W razie gdyby rząd zdecydował się przejść na stronę nieprzyjaciela, Twoja misja zostanie anulowana, a jej wykonawca bezpiecznie wróci do domu. Drugą możliwością zdobycia nowego terytorium jest zwyczajny najazd, jednak nie polecam go, gdyż nie dość, że i tak zostaniesz zmuszony do dyplomacji (oprócz utrzymywania stałego garnizonu, aby zapobiec powstaniu), to jeszcze sąsiednie systemy należące do Ciebie zmniejszą swą lojalność (gwiazdy stracą swój blask). Jeśli natomiast chodzi o planety niezamieszkane, należy wykonać dwie czynności: umieścić na powierzchni jeden oddział piechoty oraz rozpocząć zdalną budowę jakiejś struktury. Zaznaczam, iż wojsko musi pozostać w miejscu, dopóki rzeczona konstrukcja nie zostanie umieszczona w systemie. Jeśli zabierzesz ich przed czasem, stracisz kontrolę nad układem, który z powrotem stanie się neutralny. Ogólnie rzecz biorąc, wznoszenie nowych placówek od zera jest korzystne, bowiem koloniści na nie dostarczeni charakteryzują się najwyższym możliwym stopniem lojalności. Ponieważ jednak wysyłanie statków zwiadowczych w stronę kolejnych gwiazd jest czasochłonne i żmudne, możesz równie dobrze wyekspediować w pełni wyposażony statek transportowy (lub bojowy przenoszący pie-

chotę) do niezbadanych systemów. Efekt będzie taki sam, stracisz jednak mniej czasu, niż gdybyś najpierw wysłał zwiad, a potem dopiero montował misję kolonizacyjną. Każdy sektor należy następnie zagospodarowywać w sposób opisany powyżej.

Ze strukturami związana jest jeszcze jedna właściwość, tzn. nowe wynalazki. Aby rozpocząć rozwój technologiczny i naukowy, potrzebne Ci będą oczywiście struktury produkcyjne, ale i postać dysponująca odpowiednim potencjałem umysłowym. Wystarczy jej wówczas przydzielić misję badań naukowych (mogą być przeprowadzane tylko na planetach, na których istnieją odpowiednie budynki) i czekać na efekt. Rozwój techniki powinien trwać, dopóki nie zostaną osiągnięte wszystkie cele, co zostanie zresztą zaznaczone w odpowiednim komunikacie. Odkryte wynalazki mogą być od razu wcielane w życie i mają decydujący wpływ na rozwój Twej kampanii. Nowe statki i oddziały oznaczają większą siłę ognia, a budowle pozwalają wznosić konstrukcje taniej i szybciej.

Podczas rozgrywki możesz zostać niespodziewanie uraczony tzw. zdarzeniem losowym. Na ogół jest ono mało przyjemne i oznacza kłopoty. Do takich zaliczyć należy katastrofy naturalne, które na ogół powodują likwidację kilku budowli oraz ubytek surowców, choć występują także sytuacje pozytywne, przyczyniające się do Twego rozwoju, takie jak odkrycie nowych złóż na planecie. Nie istnieje niestety możliwość zabezpieczenia się przed tymi wypadkami i musisz być przygotowany na ich nadejście.

UWAGI NA TEMAT WOJSK

Nie da się ukryć, iż walka stanowi znaczną część rozgrywki, a podstawowym argumentem przetargowym w zmaganiach okazuje się brutalna siła. Obie strony dysponują imponującym arsenałem sprzętu bitewnego oraz wywiadowczego. Zajmijmy się tym drugim. Podstawowym źródłem informacji o poczynaniach nieprzyjaciela jest wysyłanie szpiegów na planety przez niego zajmowane. Zadania infiltracyjne powinny być przeprowadzane stosunkowo często, przede wszystkim, aby przeciwnik odczuł kłopoty z nimi związane. Poza tym większa częstotliwość oznacza większą szansę powodzenia, a zaznaczyć należy, iż szpiegostwo to zajęcie niebezpieczne i niewiele oddziałów powraca z terytorium wroga. Powodzenie misji oznacza uzyskanie informacji nie tylko na temat sił utrzymywanych w systemie, ale także infrastruktury gospodarczej. Co ciekawe, nawet misja nieudana częstokroć dostarcza tychże informacji, choć mogą one być niedokładne. Po ustaleniu tych jakże ważnych faktów przychodzi kolej na jednostki niemal straceńcze i aż szalone w swej odwadze. Mam tu na myśli dywersantów, reprezentowanych z jednej strony przez Imperial Commandos oraz Noghri Death Commandos, a z drugiej przez Guerillas i Infiltrators. Zadaniem tych wojsk jest wprowadzanie maksymalnego zamieszania w szeregach przeciwnika poprzez misje sabotażowe, czyli niszczenie struktur, wzniecanie powstań, a także zamachy i porwania prominentnych osób z drugiej strony barykady. Obiektem Twoich ataków powinny stawać się przede wszystkim budowle obronne z Gencore Level na czele, aby umożliwić późniejszy atak wojsk liniowych. Niestety, zwykle takie struktury są dobrze strzeżone, a obecność obcego generała na powierzchni znacząco zmniejsza szansę na powodzenie.

Czas na omówienie walorów podstawowej siły bojowej, czyli flot kosmicznych. W ich skład wchodzi kilka rodzajów statków. Do najpopularniejszych zaliczają się jednostki niezdolne do przenoszenia żadnych innych oddziałów, takie jak lekkie krążowniki, korwety i fregaty. Ich główną zaletę stanowią niewielkie wymagania surowców i czasu produkcji, zatem są to idealne statki do budowy na samym początku, kiedy potrzebujesz szybko dużą ilość sił. Dodatkowo całkiem nieźle sprawują się w walce z niewielką liczbą myśliwców, przez co ich budowa okazuje się bardziej opłacalna, niż tych ostatnich (oczywiście, tylko na początku). Drugą klasę stanowią transportowce - praktycznie bezbronne

BOHATEROWIE REBELI

Nazwisko	Dyplomacja	Szpiegostwo	Dowodzenie	Technologie
Ackbar	N	N	T	T
Afyon	N	T	T	N
Garm Bel Iblis	N	T	T	N
Sarin Virgilio	N	T	T	N
Roget Jiriss	N	T	T	N
Orrimaarko	N	T	N	N
Huoba Neva	N	T	T	N
Adar Tallon	N	N	T	T
Borsk Fey'lya	T	N	N	N
Han Solo	N	T	T	N
Tura Raftican	N	T	N	N
Bren Derlin	N	T	T	N
Syub Snumb	N	N	T	N
Kayia Andrimetrum	N	T	T	N
Carlist Rieekan	N	N	T	T
Chewbacca	N	T	N	N
Wedge Antilles	N	N	T	T
Crix Madine	N	N	T	T
Drayson	T	N	T	N
Jan Dodonna	T	N	T	N
Lando Calrissian	T	T	T	T
Leia Organa	T	N	N	N
Luke Skywalker	T	T	T	N
Ma'w'Shiye	N	T	N	N
Mazer Rackus	N	T	N	N
Mon Mothma	T	N	N	N
Narra	N	T	T	N
Page	N	T	N	N
Talon Karrde	T	N	T	T
Vanen Willard	N	N	T	N

Uwaga: „T" oznacza, że osoba dysponuje odpowiednimi zdolnościami, „N" - że nie. Kryteria przydatności zastosowałem kierując się współczynnikami liczbowymi: powyżej 80 - nadaje się, poniżej - nie.

BOHATEROWIE IMPERIUM

Nazwisko	Dyplomacja	Szpiegostwo	Dowodzenie	Technologie
Bane Nothos	N	T	T	N
Bevel Lemelisk	N	N	N	T
Darth Vader	T	T	T	N
Brande	N	N	T	N
Bin Essada	T	N	N	N
Pellaeon	N	N	T	N
Covell	N	N	T	T
Thrawn	N	N	T	T
Daala	N	N	T	N
Emperor Palpat	T	N	N	N
Dorja	N	T	T	N
G m	N	N	T	N
Noval Garaint	N	T	N	N
Garindan	N	T	N	N
Niles Ferrier	N	T	N	N
Griff	N	N	T	N
Piett	T	N	T	N
Jerjerrod	T	N	T	N
Klev	N	N	T	T
Labansat	N	T	N	N
Menndo	N	T	N	N
Needa	N	T	T	N
Orlok	N	N	T	T
Ozzel	N	T	T	N
Pter Thanas	N	N	T	N
Screed	N	T	T	N
Shenir Rix	N	T	N	N
Veers	N	N	T	N
Villar	N	T	N	T
Zuggs	N	T	T	N

Uwaga: „T" oznacza, że osoba dysponuje odpowiednimi zdolnościami, „N" - że nie. Kryteria przydatności zastosowałem kierując się współczynnikami liczbowymi: powyżej 80 - nadaje się, poniżej - nie.

maszyny, których głównym zadaniem jest przewożenie oddziałów naziemnych na pola bitwy w całej galaktyce. Ze względu na sporą wrażliwość na jakiekolwiek ataki, nigdy nie powinny poruszać się same (chyba że jesteś bardzo pewny siebie). Trzecia wreszcie grupa pojazdów to duże jednostki ogólnego przeznaczenia, które nierzadko łączą w sobie cechy obu poprzednich kategorii. Ich cechą charakterystyczną jest możliwość przeprowadzania działań zaczepnych przeciwko flotom przeciwnika.

Ogólnie rzecz biorąc, w Twoich armadach winni znajdować się przedstawiciele każdej z tych grup. Osobiście nigdy nie ruszam się bez obstawy przynajmniej dwóch krążowników, które stanowią poważną kartę przetargową w starciu z wrogiem, bez względu na jego siłę. Niemniej istotne są myśliwce. Ich przeznaczeniem okazuje się przede wszystkim ochrona planet przed najeźdźcami; na orbicie każdego świata warto zainstalować kilka eskadr. Niestety, same nie są w stanie przemieszczać się w przestrzeni kosmicznej, dlatego potrzebne im są statki-lotniskowce. Silna flota jest w stanie wystawić do akcji kilkanaście skrzydeł takich maszyn. Nie polecam jednak stosowania tych lekkich pojazdów do starć przeciwko dużym skupiskom myśliwców wroga. Poniosą wówczas spore straty, a trochę szkoda ich na to. Lepiej zastanowić się, czy nie wysłać w ich miejsce kilku fregat.

Bitwy kosmiczne można rozgrywac na różne sposoby, stosując najróżniejsze manewry przy wykorzystaniu punktów nawigacyjnych, aby otoczyć wroga albo zmusić go do wystawienia słabszych stron na Twój ogień. Ogólna zasada jest taka, że atakując większe jednostki, najlepiej stosować taktykę „siła złego na jednego" - nie wymaga to zbyt abstrakcyjnego myślenia i pozwala dość szybko zakończyć walkę. Jeśli posiadasz bombowce, a wiesz, że dojdzie do dogfightu, nie wysyłaj ich od razu do walki. W starciu bezpośrednim nie mają wielkich szans, ich przeznaczeniem jest praktycznie wyłącznie atakowanie większych statków. Podczas wysyłania flot w stronę wrogiej planety pamiętaj, aby wszystkie maszyny połączyć w jedną grupę. W przeciwnym wypadku dolecą na miejsce przeznaczenia w różnym czasie, a jeśli na orbicie znajduje się nieprzyjaciel, być może będą musiały się wycofać (tak jak w przypadku transportowców).

Gdy zostaniesz zaatakowany, możesz wykorzystać tu pewną wredną sztuczkę; przy odpowiednim żonglowaniu save'ami możesz zapobiec inwazji. Stwierdziwszy, iż nad Twoją planetą pojawili się najeźdźcy, wczytaj grę od najbliższego punktu, byle niezbyt dalekiego, i wyślij w to miejsce flotę. Podróż w hiperprzestrzeni zajmuje sporo czasu i nie można w jej trakcie zmienić kierunku, dlatego nieprzyjaciel będzie musiał wpaść w Twoje sidła.

Po zablokowaniu planety warto zastanowić się, czy dokonywać szturmu. W tym celu musisz mieć dane wywiadu. Jeśli czujesz się dość silny, możesz spróbować, choć czasem niezbędne będzie bombardowanie. Po zajęciu systemu musisz liczyć się z brakiem przychylności mieszkańców wobec Ciebie. Aby uniknąć powstania, powinieneś zostawić na powierzchni kontyngent wojsk - przynajmniej 6 oddziałów - i wysłać szybko mediatora. Rewolucje nie są zbyt przyjemne i jeśli trwają dostatecznie długo, powodują eliminację oddziałów pozostawionych w układzie, a po ich usunięciu, przyłączenie się do wroga, dlatego staraj się unikać ich za wszelką cenę.

UWAGI DLA IMPERIUM

Mam nadzieję, iż zupełnie zrozumiałe jest rozpoczęcie przeze mnie gry od tej właśnie strony. Imperium dysponuje bardzo potężną flotą, której w pierwszej fazie walk nie jest w stanie przeciwstawić się żadna armada rebeliantów. Mam tu oczywiście na myśli gwiezdne niszczyciele, których pewną niewielką ilość otrzymasz na samym początku. Niestety, budowa nowych jednostek tej klasy okazuje się bardzo kosztowna i czasochłonna, a przez to mało opłacalna. Na samym początku nie warto w nie inwestować, lepiej za to wznieść kilka lżejszych statków, zwłaszcza zdolnych do przenoszenia myśliwców.

Swoje działania musisz przede wszystkim skupić na sektorach, w których znajdują się Twoje planety, a zwłaszcza Coruscant. Nie ukrywam, iż od samego początku będziesz zmuszony do podjęcia zdecydowanych kroków mających na celu przyłączenie jak największej liczby światów. Twoją przewagę stanowi siła militarna. Nie wykorzystuj jej jednak przeciw neutralnym systemom, gdyż nie nastawi to przychylnie do Ciebie większości społeczeństwa. Na razie bądź delikatny. Oczywiście na Yavinie nie ma już głównej bazy rebeliantów, nie fatyguj się tam zatem (na razie), spróbuj natomiast szybko podbić jakąś planetę powstańców, co od razu postawi ich w niezbyt korzystnym położeniu.

Do walki z myśliwcami świetnie nadają się lekkie krążowniki Karak, zbuduj ich więc kilka. Gwiazdę Śmierci możesz zacząć budować dopiero gdy postawisz przynajmniej dziesięć stoczni, najlepiej Advanced. Tymczasem dokonaj rekrutacji kilku dowódców i obsadź nimi najlepsze armady. Będziesz w tym momencie gotów do odparcia ataku. Równocześnie wykorzystuj szpiegów i komandosów do likwidacji osób i instalacji wroga. Tylko Imperium może zabijać wybranych bohaterów i warto z tej opcji korzystać, bowiem schwytanie kogoś nie rozwiązuje problemu, gdyż może on w każdej chwili uciec.

Po zajęciu kilkunastu systemów możesz rozpocząć budowę cięższych jednostek bojowych, zwłaszcza niszczyciele klasyczne i typu Victory. Te ostatnie nie mogą co prawda przewozić wojsk naziemnych, ale świetnie nadają się do bombardowania planet. Wesprzyj je kilkoma eskadrami TIE Interceptorów lub TIE Defenderów (TIE Fightery nie poradzą sobie ze skrzydłami A-Wingów i B-Wingów). Nie muszę chyba dodawać, co się stanie, gdy zdobędziesz możliwość budowy superniszczycieli. Aha, co jakiś czas informatorzy doniosą Ci o lokalizacji Hana Solo. Warto skorzystać z okazji i wysłać kilka oddziałów komandosów Noghri. Gdy już posiądziesz Gwiazdę Śmierci, praktycznie wygrałeś, lecz pamiętaj, aby korzystać z niej tylko w ostateczności, gdyż powoduje to poważny spadek lojalności.

UWAGI DLA REBELII

Rozgrywka tą stroną wydaje się być nieco trudniejsza, gdyż z początku Imperium ma sporą przewagę. Twoim zadaniem w tej fazie batalii jest zdobycie jak największej liczby sojuszników. Nie możesz konkurować na pełną skalę z Imperium w sektorach, w których ma swe kolonie, winieneś zatem skupić się na obszarach niezamieszkanych. Wśród posiada-

nych przez Ciebie statków powinny znajdować się transportowce z gotowymi regimentami żołnierzy. Zajmij tak wiele systemów, jak się da. To samo powinno dziać się w sferze dyplomacji - masz przecież doskonałe postacie do tej roboty: Luke'a, Leię, Mon Mothmę, Jana Dodonnę.

Na początku trzon Twojej floty stanowić będą koreliańskie korwety, które niestety nie mogą mierzyć się z niszczycielami, nawet posiadając przewagę liczebną. Nie angażuj się zatem od razu w walkę. Jeśli będziesz działał szybko, zdobędziesz bardzo wielu sojuszników. Wtedy możesz zacząć rozbudowywać infrastrukturę militamą. Nie atakuj na razie Coruscant, prawdopodobnie obrona będzie zbyt silna, spodziewaj się natomiast ataku na Yavin, warto więc umieścić tam niewielkie siły. W tej fazie Imperium będzie chciało zająć kilka Twych światów, a nie wolno Ci do tego dopuścić. W tym czasie nieprzyjaciel umocni się w sektorze, w którym znajduje się Coruscant, do stopnia uniemożliwiającego ataki naziemne. To znak dla Ciebie, aby rozpocząć blokowanie jego systemów. Nie musisz ich od razu zdobywać, wystarczy pokazać swą przewagę w kosmosie. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, ataki Imperatora wkrótce ustaną i cofnie się do obrony. Wtedy pozostaje tylko powolne wykańczanie go. Gdyby udało mu się zbudować Gwiazdę Śmierci, będziesz miał kłopoty. Musisz ją jak najszybciej zniszczyć: wysłać agentów do sabotażu i zaatakować flotą. Co jakiś czas Han Solo może zostać zaatakowany przez łowców nagród, ale niewielkie są szanse, że zostanie schwytany.

OSTATNIA RADA

Na koniec warto wspomnieć o wpływie Mocy na rozwój kampanii. Darth Vader oraz Luke po odbyciu szkolenia u Yody mogą wykrywać nowe talenty Jedi u członków Twojego personelu, wystarczy, że znajdą się razem z nimi na jednej planecie. Potem mogą nowych Jedi trenować, a warto. Odpowiednio wyszkolony Jedi staje się niezwykle skutecznym szpiegiem i sabotażystą. Co więcej, jeśli Luke stanie się odpowiednio silny i wpadnie w ręce Imperium, może on za jednym zamachem pokonać Imperatora i Vadera - Rebeliantom zostanie już wtedy tylko zajęcie Coruscant. Niech Moc będzie z Tobą!

Piotr Bilski
„Alien"

WIRTUALNA ZABAWA
SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA:
KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
KONSOLE SONY PLAYSTATION
WSPANIAŁE GRY NA PC CD
SETKI KOMPAKTÓW
Z MUZYKĄ Z GIER
ORAZ WIELE
INNYCH
NAGRÓD
co 20 osoba wygrywa
WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER
ZADZWOŃ I WYGRAJ
0 700 77 080
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

STODOŁA
AMIGA S.C.
KLUB KOMPUTEROWY
▶ NAPRAWIAMY KOMPUTERY AMIGA I COMMODORE ORAZ SONY PLAYSTATION (RÓWNIEŻ MODERNIZACJE)
▶ JESTEŚMY PRZEDSTAWICIELEM FIRM: ELSAT, ELBOX, EUREKA, ABC DATA
▶ SPRZEDAJEMY DOWOLNE ZESTAWY KOMPUTERÓW PC (MOŻLIWOŚĆ ZOSTAWIENIA W ROZLICZENIU AMIGI)
▶ SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO RODZAJU HARDWARE DO PSX, AMIGI I PC
▶ INSTALUJEMY SIECI KOMPUTEROWE NOVELL, LANTASTIC, WINDOWS
▶ MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU RATALNEGO
Warszawa
ul. Batorego 18
tel. (022) 25-93-70
tel. kom. 0-501-125-761 do 763
e-mail robaczek@stodola.pw.edu.pl

REAH

wymagania:
Pentium 75
16 MB RAM,
CD-ROMx4,
Windows 95

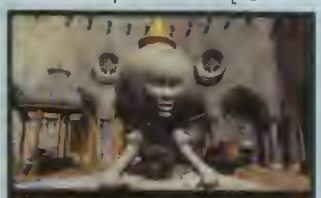
Przygodowa

CDS

producent:
L.K. Avalon
wydawca:
L.K. Avalon
polski dystrybutor
L.K. Avalon

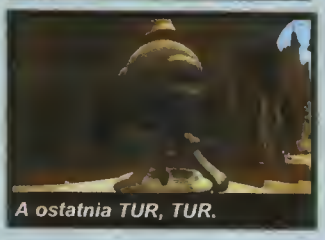
Zaczynasz na pustyni przed wejściem do tajemniczego miasta. Brama do niego jest zamknięta na trzy zasuwy. Aby je otworzyć musisz odnaleźć w okolicy trzy zegary słoneczne i zapamiętać pokazywane przez nie symbole (jeden z nich nic nie pokazuje). Gdy już tego dokonasz, wróć do bramy i na górnej zasuwie ustaw znak pokazywany przez zegar z rysunkiem nosorożca, na środkowej symbol z zegara z bawołem, zaś najniższą zasuwę musisz przesuwać tak długo, aż brama się otworzy.

W mieście spróbuj porozmawiać z mieszkańcami. Szybko się przekonasz, że nie jesteś w stanie zrozumieć ich języka. Jest na to prosty sposób. Musisz rozwiązać zagadkę wyschniętej fontanny. Są na niej trzy kamienne głowy. Abyś rozumiał miejscową mowę powinieneś spowodować, aby każda z nich wydawała takie dźwięki, jakie słychać z miejsc, w które są skierowane. Odpowiednio są to:



Ta głowa powinna wydawać dźwięk BIM, BOM.

Ta natomiast SZU, SZU.



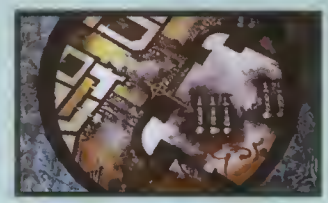
A ostatnia TUR, TUR.

Możesz teraz porozmawiać z mieszkańcami. Wejdź w uliczkę z dzwonami i obróć się w lewo. Za żelazną bramą, w drzwiach pod schodami spotkasz Jaśminę. Ponieważ lubisz pomagać innym, zgodzisz się przynieść jej dzban. Znajdziesz go w koszyku koło sklepiku kupca.

Gdy odniesiesz dzbanek do Jaśminy, wpuści Cię do środka. W budynku, w sypialni po lewej, znajdziesz szkło powiększające (jest schowane w koszu - musisz się pochylić, aby je dostrzec). Lupa przyda Ci się do dokładnego obejrzenia mapy, która leży na stoliku przed domem Jaśminy. Na mapie zaznaczone są trzy miejsca wraz z rysunkami piszczałek. Piszczałek jednak w mieście nie znajdziesz. Zamiast z nich są w tych miejscach kurki z gazem. Jeśli pokręcisz nimi tak, aby otrzymać dźwięki według rysunków na mapie, uzyskasz dostęp do wielkiej świątyni (to budynek pośrodku miasta). Najpierw idź do pierwszego kurka - w uliczce koło wozu.

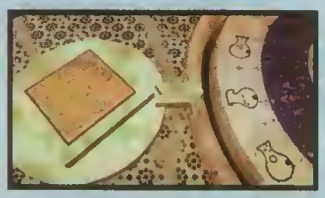
Musisz tam odegrać kombinację niski, wysoki, niski (mowa tu o wysokości dźwięków). Obracaj kurkiem w lewo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) aż usłyszysz najniższy dźwięk, potem raz w prawo i raz w lewo. Pamiętaj, że przez cały czas musisz mieć wciśnięty lewy przycisk myszki. Potem idź do drugiego zaworu, w uliczce z dzwonami, koło fontanny:

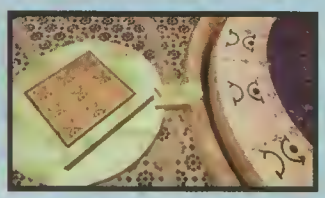
Potrzebną melodię (niski, średni, wysoki) uzyskasz kręcąc w prawo, aż usłyszysz najniższy dźwięk. Potem dwa razy w lewo i już. Zostaje tylko ostatni kurek.

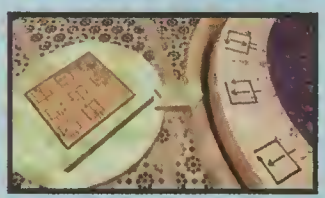


Ostatnią melodyjkę zagrasz kręcąc kurkiem w prawo, aż usłyszysz najwyższy dźwięk, a potem dwa razy w lewo. To kręcenie kurkami powoduje ulatnianie się gazu przy ścianie świątyni, dokładnie koło wozu. Idź tam i popchnij wóz - iskra z koła spowoduje niewielki wybuch. Droga do wnętrza świątyni stoi otworem.

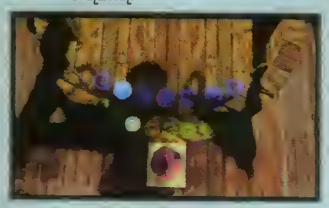
W środku znajdź żebraka. Chciałby wody. Znajdziesz ją na ołtarzyku w jednej z naw. Zanieś ją żebrakowi, a dostaniesz od niego kulę (ortopedyczną). Idź teraz do centrum budowli. Zejście na dół blokuje szklana płyta. Możesz się jej pozbyć, wykorzystując zjawisko rezonansu. Musisz jednak najpierw wprawić w drgania cztery gongi rozmieszczone dookoła. Przy jednym z nich leży młotek. uderzaj nim w gongi. Jeden z nich wzbudzi rezonans w kolejnym (rozpoznasz go na „słuch"). Ten natomiast rozbuja jeszcze jeden. Uderzaj je w kolejności rezonowania aż w rezonans wpadną szklane drzwi. Wystarczy lekkie puknięcie i jesteś w podziemiach. Nie masz tu zbyt wiele do roboty. Wystarczy, że przekręcisz kamienny słup za pomocą kuli (wetknij ją w otwór w podstawie) i rozwiążesz zagadkę kamiennego koła. Polega ona na czterokrotnym wskazaniu pasującego symbolu. Gdybyś miał z tym problemy, to zerknij niżej.







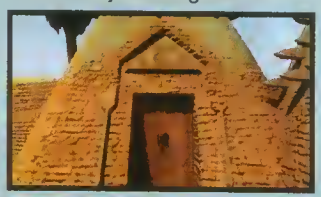
Dzięki tym zabiegom uruchomiona zostanie winda na wieżę. Wejście do niej jest w nawie, gdzie spotkałeś żebraka. Gdy dotrzesz na sam szczyt wieży, podejdź do niewielkiego stolika. Duch Alchemika zaproponuje Ci grę w kamienie. Wygrywa ten, kto zabierze ostatni kamień. Graj tak, aby zostawiać zawsze wielokrotność 4, a wygraną masz murowaną. Gdy wygrasz cztery razy, dostaniesz w nagrodę kamień filozoficzny. Obejrzyj też dokładnie księgę, która leży na stoliku. Zapisane są w niej ustawienia dla lunety, które pozwalają obejrzeć oazę. Podejdź do teleskopu i ustaw współrzędne zgodnie z książką.

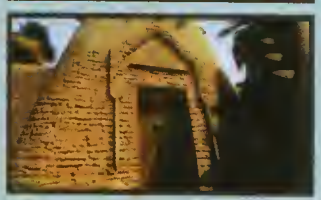


Gdy już ujrzysz oazę, możesz zjechać na dół. Niestety, winda jest unieruchomiona i, co mówi Alchemik, zadziała dopiero, gdy „zielone będzie u góry". Chodzi oczywiście o zielone i czerwone worki po lewej. Winda zjedzie na dół, gdy wszystkie zielone worki będą na górze. Najprościej osiągniesz to, klikając po kolei (od lewej do prawej) wszystkie worki znajdujące się w górze. Potem tylko jedyny czerwony będący w górze i zielony wiszący na dole.

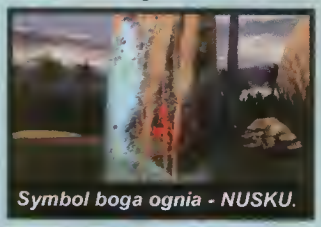
Kiedy już zjedziesz na dół, wyjdź ze świątyni i spróbuj wyjść z miasta. Widmowy strażnik nie wypuści Cię na pustynię, gdyż brakuje Ci zapasu wody na drogę. Bukłak z wodą odnajdziesz u sklepikarza. Odda Ci go z chęcią, ale tylko za złoto. Skąd je wziąć? Oczywiście, można je wyprodukować z ołowiu za pomocą kamienia filozoficznego. Idź do wejścia do miasta. W korycie leży porcelanowy odważnik. Wymień go u kupca na ołowiany i idź do domu Jaśminy. Na podwórzu jest laboratorium alchemika. Aby uruchomić palenisko, musisz rozwiązać kolejną zagadkę. W budynku, na stole na lewej, leży książka. Oglądając jej strony, dowiesz się, że kluczem jest liczba 44. Znajdziesz też rysunki tablic z liczbami. Wyjdź teraz na podwórze i znajdź wspólny element na tablicach odpowiadających liczbom 4, 8 i 32 (4+8+32=44).

Teraz możesz już przetopić ołów na złoto, które u kupca wymienisz na bukłak. Mają wodę wyjdź z miasta i idź przed siebie, koło uszkodzonego zegara słonecznego. Trafisz do oazy, gdzie porozmawiaj z tubylcem. Powie Ci, z której strony świata przyszedłeś (ze wschodu). Musisz następnie ustawić na czterech drzwiach symbole odpowiadające kierunkom geograficznym, w które są skierowane. Dzięki temu uruchomisz kolejny portal, przenoszący Cię do znacznie bardziej zielonego świata.

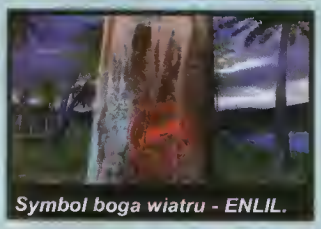




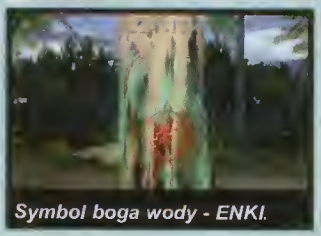
Przed Tobą, po prawej, znajdziesz siedzącą pod drzewem kobietę. Porozmawiaj z nią. Znajdź też kufer w domu na palach. Aby otworzyć kufer, musisz obrócić trzecie kółko zamka (licząc od lewej) raz w dół, drugie raz w górę, czwarte raz w dół i pierwsze trzy razy w górę. Ze środka wyjmij złotą czaszkę i idź do kamiennej świątyni. Wewnątrz umieść czaszkę na słupie. Za Tobą odsłoni się tajemniczy pulpit z mistycznymi symbolami. Do Ciebie należy zniszczenie kamiennej ściany, blokującej przejście do miasta na wodzie. Wyjdź na zewnątrz i znajdź trzy kamienne słupy. Dokładnie je oglądając i przysłuchując się głosom poznasz symbole trzech bogów.



Symbol boga ognia - NUSKU.



Symbol boga wiatru - ENLIL.



Symbol boga wody - ENKI.

Na pulpicie w świątyni powinieneś wcisnąć tylko te przyciski z symbolem boga ognia, które wydają dźwięk „Nusku". Potem te z wizerunkiem boga wiatru wymawiające słowo „Enlil". I na koniec symbole boga wody dające dźwięk „Enki". Dzięki temu kamienny mur przed Tobą rozpadnie się na kawałki, odsłaniając drogę prowadzącą w labirynt skalnych ścieżek.

Bardzo szybko odnajdziesz most zwodzony oraz korbę pozwalającą go podnieść. Niestety, podniesiony most momentalnie opada - w mechanizmie brakuje zapadki. Znajdziesz ją za sporym kamieniem z wygrawerowanym symbolem. Aby usunąć głaz musisz znaleźć cztery przyciski z symbolami umieszczone wśród skał. Gdy już nauczysz się na pamięć ich położenia (to ważne) idź do głazu i obejrzyj znak na nim umieszczony. Teraz musisz szybko wcisnąć przycisk z takim samym znakiem, wrócić do głazu, obejrzeć kolejny znak, wcisnąć odpowiadający mu przycisk i tak dalej, aż wciśniesz cztery przyciski. Głaz powinien zniknąć. Za nim znajdziesz mechanizm, z którego wyjmij zapadkę. Dzięki niej podniesiesz most i dotrzesz do miasta na wodzie.

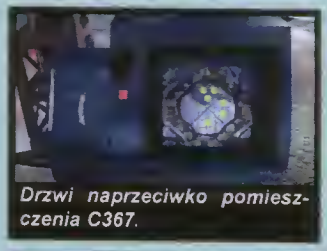
Idź w lewo, aż do kosza zawieszonego na linach. Jeśli dobrze mu się przyjrzysz, zauważysz kłódkę, którą jest zablokowana korba. Znajdź teraz pracownię farbiarza - wejście do niego jest po drabinie przystawionej do okna. Czeladnik powie Ci, że mistrza nie ma. Idź więc schodami na górny poziom. Spotkasz tam mieszkańca o blond włosach. Porozmawiaj z nim. Spotkasz także kobietę, od której dostaniesz płótno do farbowania. Idź do farbiarni. Aby ufarbować tkaninę, musisz rozpalić ogień pod kotłem. Zastosujesz do tego hiperekologiczną technologię, czyli promienie słoneczne. Światło powinno padać na zwierciadło po lewej stronie kotła (pochyl je w dół), następnie na środkowe lustro na przeciwległej ścianie (kliknij na nim w lewy, dolny róg) i na koniec przechodzić przez soczewkę przed paleniskiem (ustaw ją w pozycji pionowej - kliknij na jej środku). Teraz już tylko pozostaje odsunięcie zasłony i ufarbowanie płótna w kotle. Zanim wyjdziesz z farbiarni, zabierz z półki buteleczkę z czerwonym barwnikiem.

Ufarbowane płótno oddaj kobiecie, a dostaniesz w zamian talizman do zamrażania. Gdy mieszkanka miasta rozwiesi materiał na sznurze, dokładnie obejrzyj namalowane na tkaninie symbole - przydadzą Ci się później. Idź też do blondyna - jeśli będziesz wystarczająco uparty w rozmowie z nim, dostaniesz klucz. Niestety, nie pasuje do kłódki przy koszu, ale możesz go wymienić u czeladnika na zestaw wytrychów. Nimi otworzysz bez problemu kłódkę i wjedziesz na górę. Na górze są dwie kusze. Idź do tej po lewej (gdy patrzysz w kierunku miasta) i strzel w to okienko, które powoduje pod-

niesienie mechanizmu wielkich drzwi. Następnie podejdź do drugiej kuszy i znajdź okienko blokujące mechanizm drzwi. Powtórz jeszcze raz strzelanie z kusz, zjedź na dół i otwórz wielkie drzwi. Trafisz do górnego miasta.

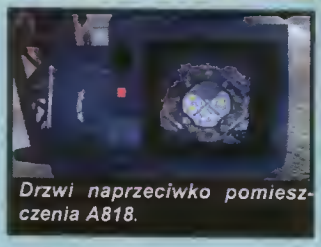
Talizmanem zamroź wodę przy centralnej fontannie i odnajdź łaźnię. Jest zalana wodą a ze ściany po lewej strony wylewa się woda. Idź do fontanny. Wlewaj czerwoną farbę do mis i sprawdzaj, czy z łaźni cieknie czerwona woda. Jeśli tak, zakręcaj zawory pod odpowiednimi misami (musisz zakręcić cztery kurki). Gdy łaźnia będzie już osuszona, wejdź do środka. Jest tam studnia i żuraw. Aby go móc użyć, powinieneś obciążyć odpowiednio jego kosz. Jest na nim symbol podobny do liczby 22. Powinieneś więc do niego włożyć kamienny krążek drugi, trzeci i piąty (licząc od najmniejszego). Odważniki znajdziesz w baseniku obok żurawia. Gdy będzie już działał, wybieraj wodę ze studni, aż odsłonią się dwa wyjścia. Wybierz dolne, a trafisz do niewielkiej jaskini. Znajdź tam ułamany róg i wetknij w leżącą na ziemi czaszkę. Z głębin ziemi wyłoni się ogromna waga kontrolująca równowagę sił w świecie portali. Ustaw na niej sześć symboli zgodnie z tym, co wcześniej widziałeś na ufarbowanym płótnie.

Przed Tobą ostatni, technologiczny świat. Odnajdź pomieszczenie oznaczone jako A818 (litera jest na tabliczce w korytarzu, a cyfry pojawiają się na framudze w momencie otwierania drzwi). Wewnątrz znajdziesz elektryczny wkrętak. Odkręć nim panel przy wentylatorze po lewej w pomieszczeniu C367. Za nim, na podłodze, leży karta magnetyczna pozwalająca uruchomić terminale komputera. Z każdego z nich wyślij wiadomość na drugi (jako adres podawaj numer pomieszczenia, do którego ma trafić wiadomość). Dzięki tym zabiegom powinieneś otrzymać trzy wizerunki kodów. Kropki na nich odpowiadają kolejności wciskania segmentów w drzwiach na końcu korytarzy:



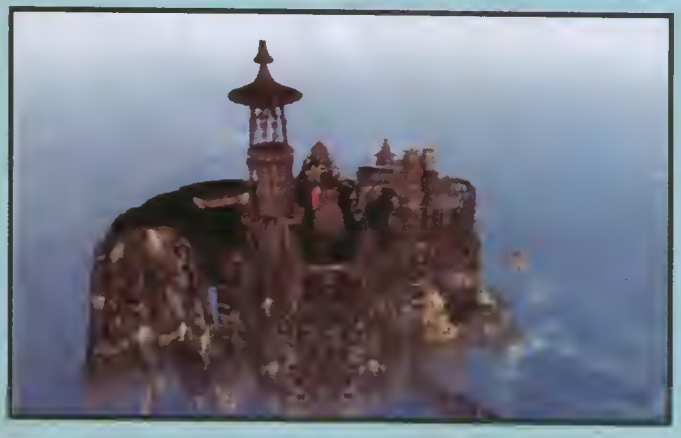
Drzwi naprzeciwko pomieszczenia C367.

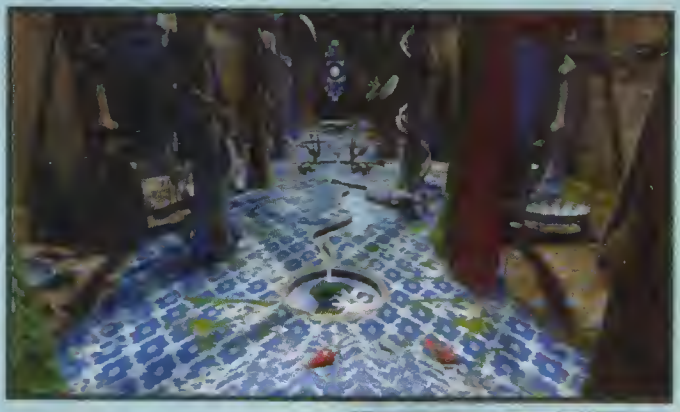
Drzwi w środkowym korytarzu.



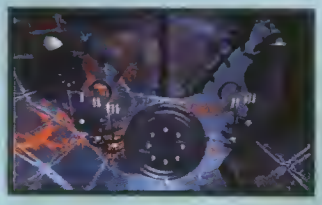
Drzwi naprzeciwko pomieszczenia A818.

Po otwarciu drzwi trafisz do wielkiego pomieszczenia z centralnym komputerem. Do jego uruchomienia potrzebujesz czterech prętów paliwowych. Pierwszy zużyty został jako jeden z prętów balustrady na górze. Odnajdziesz go za pomocą noktowizorów, gdyż wyraźnie świeci. Kolejne otrzymasz gdy rozwiążesz trzy łamigłówki:





Pierwsza z nich jest bardzo prosta i polega na powtarzaniu ciągów symboli wyświetlanym pośrodku maszynerii.



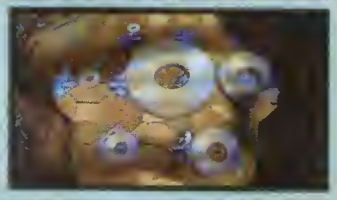
Druga jest już bardziej zagmatwana i aby ją rozwiązać, musisz trzykrotnie wypełnić białymi kamykami koło w centrum. Rozwiązanie tej zagadki jest następujące:

- 3 w prawo	- 3 w lewo
- 2 w prawo	- 2 w lewo
- 3 w lewo	- 2 w lewo
- 3 w lewo	- 1 w prawo
- 1 w lewo	- 2 w lewo
- 2 w prawo	- 3 w prawo
- 1 w prawo	- 2 w prawo
- 3 w prawo	- 3 w lewo
- 1 w lewo	- 2 w prawo
- 3 w lewo	- 3 w lewo
- 2 w prawo	- 2 w lewo
- 2 w prawo	- 1 w lewo

Trzecia, ostatnia łamigłówka to odwrócone wieże Hanoi. Polega na przełożeniu białych kamieni z pojemnika po prawej do pojemnika po lewej. O ile w przypadku 2 lub 3 kamieni jest to trywialnie proste, to w przypadku siedmiu wymaga 127 kroków. Pełne rozwiązanie tej zagadki znajdziesz w ramce obok.

Gdy już zdobędziesz cztery pręty wetknij je w otwory w komputerze, znajdź klawiaturkę i wpisz na niej kod startowy, którym jest słowo START (nie zapomnij o wciśnięciu klawisza potwierdzenia - >>). Rozpocznie się faza rozruchu portala, tyle, że nie do końca udana...

Adam Gregrowicz



WIEŻE HANOI

Aby otrzymać jeden z prętów paliwowych do komputera musisz rozwiązać zagadkę z odwrotnymi wieżami Hanoi. Pierwsza faza ma dwa lub trzy klocki (łosowo), druga 4 lub 5, a trzecia 7. Zapis "pl" oznacza przełożenie klocka z prawa na lewo, "lp" - z lewa na prawo, "pd" i "ld" odpowiednio z prawa na dół oraz z lewa na dół, zaś "dp" i "dl" z dołu na prawo lub na lewo.

2 KLOCKI

pd, pl, dl

3 KLOCKI

pl, pd, ld, pl, dp, dl, p

4 KLOCKI

pd, pl, dl, pd, lp, ld, pd, pl, dl, dp, lp, dl, pd, pl, dl

5 KLOCKÓW

pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, pd, ld, lp, dp, ld, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, dp, ld, lp, dp, dl, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl

7 KLOCKÓW

pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, pd, ld, lp, dp, ld, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, dp, ld lp, dp, dl, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, pd, ld, lp, dp, ld, pl, pd, ld, lp, dp, dl, pl, dp, ld, lp, dp, ld. pl. pd, ld, pl, dp, dl, pl, pd, ld, lp, dp, ld, pl, pd, ld, pl, dp, ld, pl, dp, dl, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, dp, ld, lp, dp, dl, pl, dp, ld, lp, dp, dl, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, dp, ld, lp, dp, dl, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl, pd, ld, lp, dp, ld, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl. dp, ld, lp, dp, dl, pl, pd, ld, pl, dp, dl, pl

STARCRAFT

wymagania:
Pentium 90
16 MB RAM,
CD-ROM,
Windows 95,

Zręcznościowa

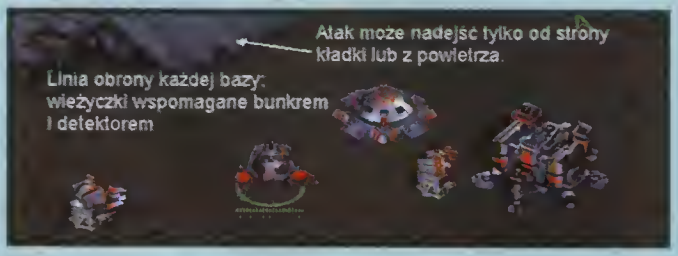
Blizzard Entertainment
Blizzard Entertainment
CD Projekt

Uwagi ogólne

Cała gra składa się z 30 misji, podzielonych po 10 między trzy rasy: ludzi, Zergów i Protosów. Poziom trudności wzrasta zgodnie z kolejnością armii podaną przeze mnie, warto zatem trzymać się harmonogramu i kończyć bitwy w układzie proponowanym przez programistów.

Na początek kilka uwag dotyczących wszystkich. Każde imperium posiada analogiczny zestaw budowli i uzbrojenia, subtelne różnice przedstawiam w odpowiednich paragrafach. Większość misji będzie od Ciebie wymagać rozbudowy bazy, a to pociąga za sobą konieczność wydobycia dwóch rodzajów surowców: minerałów oraz gazu. Te drugie wymagają postawienia czegoś w rodzaju rafinerii, jednak wyróżniają się jedną zaletą: po wyczerpaniu surowca nadal możesz wykorzystywać to miejsce do ekstrakcji, tyle że efektywność znacząco zmaleje (do dwóch jednostek podczas każdej rundy, gdy normalnie jest osiem). Kryształy wyczerpują się nieodwołalnie i należy po ich zniknięciu szybko szukać nowego miejsca występowania. Oznacza to, że bardziej opłaca się wykorzystywać jednostki wymagające większej ilości gazu, gdyż zawsze można zapewnić sobie jego dostawę. W związku z pracami górniczymi warto główny budynek (o ile już nie stoi) umieścić w lokacji, która umożliwi dostęp doń zbieraczom obu typów surowców (na ogół oba rodzaje występują w pobliżu).

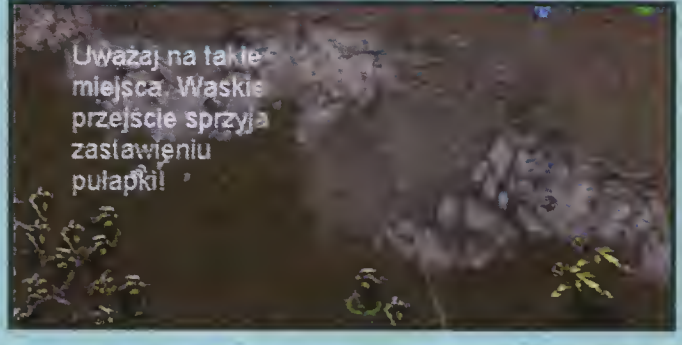
Rozbudowa bazy jest ograniczona przestrzennie nie tylko przez naturalne przeszkody terenowe, ale także konieczność stosowania zwartej zabudowy. W wewnętrznym pierścieniu stawiaj budowle najbardziej wrażliwe na ataki nieprzyjaciela, takie jak elektrownie czy placówki naukowe. Na obrzeżach warto, a nawet należy wznosić wieżyczki, które zwłaszcza w pierwszej fazie bitwy okazują się bardzo przydatne. Poza tym coś przecież musi bronić bazy, podczas gdy większość Twoich sił będzie radośnie buszować wśród instalacji nieprzyjaciela. Obok powyższych musisz w każdym sektorze placówki (czyli w obrębie jednego ekranu) mieć umieszczone detektory, przybierające bardzo różną postać. Ich podstawową zaletą jest mobilność, dzięki czemu możesz zabierać je ze sobą do ataku. Rola tychże polega głównie na wyłapywaniu oddziałów niewidzialnych, dzięki czemu unikniesz przykrych niespodzianek w postaci wrogiej ekspedycji w środku obozu. Budowle typu elektrownie są niezwykle istotne, gdyż to na nich spoczywa ciężar utrzymania całej armii. Atakując wroga warto zawsze rozpocząć pacyfikację od takich struktur, gdyż nie dość, że łatwo je zniszczyć, to jeszcze automatycznie obetniesz przeciwnikowi możliwość budowy nowych maszyn, chyba że nie przekroczył jeszcze limitu. Z oczywistych względów powinieneś dbać, aby wróg nie zrobił podobnego świństwa Tobie.



Każda bitwa składa się z dwóch faz: rozbudowy połączonej z obroną oraz działań zaczepnych. Wyjątek stanowią tu zadania, których celem jest odszukanie kogoś lub czegoś, ale pojawiają się one marginalnie. Część pierwsza wymaga, jak zwykle, refleksu. Odradzam jednak gorączkową rozbudowę armii, zanim wzniesiesz całą infrastrukturę niezbędną do jej obsługi. Prawie zawsze oddziały, które dostajesz od razu, są wystarczające do zapewnienia bezpieczeństwa oddziałom i budowlom. Warto za to od razu zbudować sporo jednostek pełniących funkcję konstruktorów i górników i zaprząc je do pracy. Z całą pewnością będziesz potrzebował dużej ilości surowców w krótkim czasie. Po kilkunastu minutach atakí nieprzyjaciela staną się na tyle uciążliwe, że będziesz musiał dobudować sporo oddziałów bojowych. Tu polecałbym raczej wyłącznie statki powietrzne, o ile tylko jesteś w stanie je zakupić. Przemawia za nimi uniwersalność, bowiem są w stanie walczyć z każdym przeciwnikiem, a poza tym wszędzie są w stanie dotrzeć, gdyż przeszkody terenowe dla nich nie istnieją. Co więcej, na ogół charakteryzują się dużą siłą ognia, co powinno ostatecznie przekonywać o ich przydatności. Jedyny problem stanowi fakt, iż wróg jest zwykle świetnie przygotowany na przyjęcie takich właśnie gości, ale o tym za chwilę.

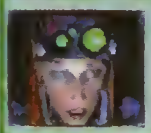
W pierwszej fazie bitwy winieneś się również rozejrzeć za nowymi źródłami surowców, gdyż to, co masz na początku, rzadko starcza do końca ataku. Na szczęście, na każdej planszy znajdują się kopalnie zapasowe, które tylko trzeba znaleźć. Bywa że są one bronione przez oddziały wroga, ale ponieważ nie ma ich tam zbyt wiele, likwidacja nie powinna sprawiać kłopotu. Mając dwie bazy będziesz musiał zadbać o ich obronę, niemniej konstrukcja mobilnych jednostek (najlepiej latających) rozwiązuje problem.

Faza druga przebiega na ogół gwałtownie i szybko. Zbierasz wszystkie siły i podchodzisz do bazy nieprzyjaciela. Warto przy tym zastosować kilka sztuczek, aby zminimalizować straty własne. Przede wszystkim, w pierwszej kolejności zwalczaj oddziały zagrażające Ci bezpośrednio. Atakując samą piechotą, nie warto marnować czasu na wieżyczki przeciwlotnicze, podobnie lotnictwo nie musi martwić się sporą częścią pojazdów naziemnych, gdyż nie są one w stanie zrobić im krzywdy. Sprawa druga dotyczy właśnie ataków powietrznych. Frontalny szturm myśliwcami rzadko kończy się szczęśliwie, jeśli nie jesteś w stanie na czas zdjąć obrońców. Do tego celu możesz wykorzystać duże statki (np. Defendery Zergów), a także spróbować desantu. Taktyka polega na usunięciu przeciwnika z fragmentu jego bazy, a następnie wysadzeniu żołnierzy do likwidacji wieżyczek przeciwlotniczych. Dopiero po ich eliminacji przeprowa-



NAJWAŻNIEJSZE POSTACIE KONFEDERACJI ZIEMSKIEJ

JIM RAYNOR - początkowo gubernator kolonii Mar Sara, potem Twój sprzymierzeniec jako wyjęty spod prawa. Jego pojazdem jest Vulture i może brać udział w walce tak jak inne pojazdy



PORUCZNIK KERRIGAN - jest Duchem i jako taka stanowi groźną broń. Oprócz tego kilka misji wymaga, aby przeżyła, winieneś więc jej chronić.

GENERAŁ DUKE - dowódca konfedacyjnego szwadronu Alpha. Początkowo Twój pracodawca, potem wróg, wreszcie ponownie sojusznik. Jego pojazdem jest krążownik Norad II - bardzo groźny.

ARCTURUS MENGSK - przemytnik, przywódca klanu Sons of KOrhaí. Przez pewien czas będziesz dowodził jego ludźmi. Uważaj - jest niebezpieczny.

dzany jest atak powietrzny, wtedy już skuteczny. Dobry pomysł stanowi natarcie z kilku stron, bowiem wróg nie będzie w stanie uzupełniać strat nowymi wojskami na wszystkich odcinkach. Gdy już dostaniesz się do środka obozu, zlikwiduj fabryki, aby nie zwalczać co chwilę wyłażących stamtąd nowych przeciwników. Wtedy możesz pozwolić sobie na chwilę oddechu i metodycznie wyeliminować wszystko, co się rusza, albo i nie. Walcząc uważaj, aby nie znaleźć się w wąskim przejściu, często zresztą spotykanym. Nie pozwala ono rozwinąć szyku i stajesz przez to od razu na straconej pozycji. Dodam też, że ostrzeliwana jednostka, która nie może nawiązać z Tobą walki, ucieka, dopóki nie napotka na przeszkodę. Na niej się zatrzymuje i czeka biernie na dalszy rozwój wypadków.

I jeszcze uwaga dotycząca celu misji. Bądź przygotowany na to, że w czasie akcji może on ulec zmianie, co dotyczy szczególnie bardziej zaawansowanych zadań.

Ludzie

Kampania, którą prowadzisz, ma na celu wyjaśnienie przyczyn ataku Zergów na kolonię Mar Sara. Przyznam, iż jest to najbardziej zakręcony cykl misji, jaki można sobie wyobrazić. Kilkakrotna zmiana sojuszników, dwuznaczna rola Konfederacji Ziemskiej, a w środku tego wszystkiego Ty.

Armia ludzi charakteryzuje się dużą agresywnością, dzięki czemu możesz pozwolić sobie na dość swobodne dysponowanie własnymi siłami. Chociaż piechota nie należy do najlepszych, można ją umieścić w specjalnych bunkrach, skąd będzie mogła razić wrogów, sama pozostając bezkarna. Ciekawą broń stanowią pojazdy Vulture (Sęp), potrafiące stawiać po trzy miny. Dzięki temu możesz zabezpieczyć swą bazę w stopniu tak znacznym, że wróg nawet nie zdoła podejść na zasięg strzału. Moim skromnym zdaniem jednak finansowanie tego typu projektów jest zbyt kosztowne i warto rozejrzeć się za czymś poważniejszym, jak chociażby czołgi szturmowe, czy roboty Goliath, nie tak potężne, jak te pierwsze, za to zdolne do niszczenia lotnictwa.

Silną stronę armii ziemskiej stanowią samoloty typu Wraith (mogące znikać) oraz krążowniki. Te ostatnie w końcowych operacjach zapewne będą stanowić Twą główną broń, a to ze względu na wyjątkowo potężne działo Yamato, którego jeden strzał niszczy wieżyczkę przeciwlotniczą, a duży zasięg pozwala otworzyć ogień z bezpiecznej odległości. Do tego sprawdza się również w walce z myśliwcami. Jedyny mankament stanowi cena.

Równie groźną, bo tanią, broń stanowią oddziały piechoty, zwane Duchami. Przede wszystkim, podobnie jak Wraithy, mogą znikać i niezauważenie ostrzeliwać wrogów. O ich sile decydują jednak ataki nuklearne. Wystarczy, że żołnierz taki znajdzie się w pobliżu obcej budowli i podświetli ją laserem, a z silosa wyleci na jego spotkanie rakieta. Należy uważać, żeby Twój człowiek nie znalazł się zbyt blisko eksplozji, bo sam także poniesie śmierć. Aby móc przeprowadzić atak nuklearny, musisz do centrum dowodzenia dobudować silos, po uprzednim wzniesieniu Covert Ops przy centrum badawczym. Jeśli wróg usiłuje sam zaatakować Cię pociskiem nuklearnym, radzę zaopatrzyć się w detektory. Gdyby jednak udało mu się oświetlić cel, masz jeszcze szansę na ewakuację personelu z zagrożonego obszaru. Przyglądając się uważnie budynkom w swojej bazie, dostrzeżesz czerwony promień lasera, wskazujący, gdzie nastąpi uderzenie. To także może być wskazówka, gdzie znajduje się komandos. Dodatkowo Duchy potrafią unieruchomić dowolny pojazd przeciwnika (lockdown), dzięki czemu stanie się praktycznie bezbronny. Z tego względu należy tych żołnierzy wroga tropić i jak najszybciej likwidować.

Jeśli chodzi o inne zdolności ludzi, warto tu wymienić możliwość naprawiania maszyn i budynków oraz umiejętność latania opanowaną przez większość struktur. Dzięki temu można niemal całą bazę przenieść w krótkim czasie w inne miejsce. Dodatkowo po zniszczeniu konstrukcji wroga, do której dobudowany był na przykład jakiś warsztat, jeśli umiejscowisz swoją budowlę tego samego rodzaju w tym samym miejscu, co nieprzyjacielska, przejmiesz dobudówkę. Czysty zysk, czyż nie?

Zergowie

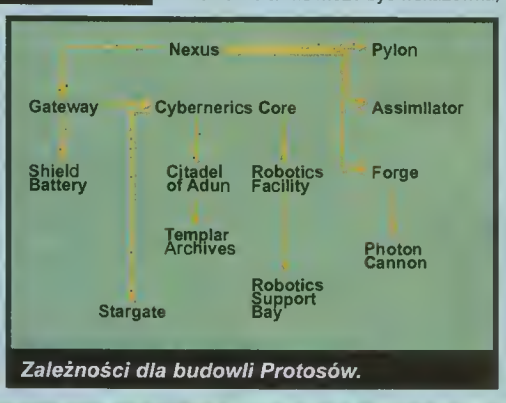
Tu sprawa wygląda na nieco bardziej skomplikowaną, bowiem przyjdzie Ci walczyć głównie z Protosami, których planetę najedziesz. Problem polega na tym, że wszystko, co Zergowie zbudują, jest żywe. Związane są z tym pewne fakty: nie możesz niczego naprawiać, a jedynie poczekać, aż samo odzyska siły, wymaga to tylko czasu. Dzięki temu śmiertelność wśród potworów jest niewielka, jeśli będziesz przeprowadzał atak grupami zamiennie, tzn. uszkodzone oddziały wyślesz na tyły i wprowadzisz je z powrotem, gdy będą w pełni sprawne.

Systemy obronne obejmują dwa rodzaje wieżyczek przeznaczonych do zwalczania wszystkich rodzajów przeciwników. Współdziałają one ze stworami zwanymi Overlordami, które oprócz pełnienia funkcji detektora, umożliwiają budowę większej ilości wojsk oraz przydają się jako transportowce. Bardzo cenną konstrukcją, szczególnie gdy chodzi o obronę kilku baz, okazują się kanały Nydusa. Pozwalają one w błyskawicznym tempie przerzucić siły do zagrożonego obszaru.

Jeśli chodzi o budowniczych, należy zaznaczyć, iż w przeciwieństwie do pozostałych ras nie wznoszą oni konstrukcji w klasycznym rozumieniu tego słowa, lecz stają się nimi na drodze mutacji. Wskutek powyższego jednostka zostaje stracona i chcąc skonstruować coś jeszcze, musisz zbudować sobie nową. Zergowie są w stanie jednocześnie produkować trzy oddziały w centrum dowodzenia (Hatchery), pozostali - po pięć. Niedogodność ta wymaga czasem zbudowania kilku baz, aby móc elastycznie reagować na akcje przeciwnika.

Zależności między budowlami u Zorgów.

Zależności między budowlami u ludzi.



Zależności dla budowli Protosów.

Wojsko Zergów wykazuje pewne braki, jeśli idzie o lotnictwo - trzy typy oddziałów, jednak brak potężniejszej jednostki, która mogłaby dorównać krążownikom ziemskim bądź lotniskowcom Protosów. Trzon floty stanowią Defendery, mogące atakować wyłącznie cele naziemne. Z tego względu wymagają ciągłej eskorty lżejszych i szybszych Mutalisków, stanowiących właściwie jedyna zaporę przeciw samolotom wroga. Siłę inwazyjną warto uzupełnić jednym Overlordem, aby bez problemów wykrywać niewidzialne pojazdy wroga. Ogólnie rzecz biorąc, taki system jest nieco kłopotliwy, bowiem wymaga utrzymywania przez Ciebie bardzo dużej ilości jednostek powietrznych, które nawet wtedy nie zawsze są w stanie poradzić sobie z przeważającymi siłami nieprzyjaciela (dotyczy to szczególnie Protosów).

Do obrony bazy warto zamówić drużynę Hydralisków, które choć niezbyt silne, są w stanie walczyć z każdym wrogiem. W dwóch misjach otrzymasz pod dowództwo silniejszą odmianę tych żołnierzy - Hunter Killery. Strzeż ich jak oka w głowie, bowiem są bardzo cenni. Dodatkowo posiadają ciekawą zdolność wykopywania dołków i chowania się w nich. Manewr taki pozwala w łatwy sposób zastawić pułapkę.

Najsilniejszą jednostkę naziemną reprezentują Ultraliski, jednak ich przydatność zostaje ograniczona przez bardzo maly zasięg ataku. Wada ta ujawnia się szczególnie podczas walki z templariuszami Protosów. Dodatkowy mankament stanowi spora cena, która sprawia, że nie opłaca się za bardzo budować tych wojsk.

Oddziały specjalne stanowią Queen oraz Defiler. Dysponują one swego rodzaju czarami, mogącymi się czasem przydać. Warto tu zwrócić uwagę na jeden dość charakterystyczny: Zergowie potrafią przejąć ziemskie centrum dowodzenia i używać go tak, jak własnego, czyli budować obce oddziały na swój użytek.

Protosi

Przed Tobą stoi najtrudniejsze zadanie - obrona własnych światów przed inwazją Zergów. Całe szczęście, że dysponujesz potężną i zaawansowaną technologicznie armią.

Zacznijmy od robotów konstrukcyjnych. Choć bardzo słabe w walce (w końcu nie po to je wymyślono, aby walczyły), są bardzo efektywne przy wznoszeniu nowych konstrukcji. Co ciekawe, nie budują ich osobiście, lecz tylko rozpoczynają proces, wskazując, gdzie budynek ma się pojawić. Reszta dzieje się sama. Oznacza to, iż w tempie iście ekspresowym możesz zbudować całą bazę, jeśli tylko Cię na to stać.

Struktura placówki Protosów różni się nieco od pozostałych ras, gdyż nowe konstrukcje możesz wznosić tylko i wyłącznie w zasięgu tzw. pylonów, czyli odpowiedników elektrowni. Okazuje się to nieco kłopotliwe, zwlaszcza w ciasnej zabudowie. Dodatkowo strata pylonu, który zasilał budynek, powoduje automatyczne jego wyłączenie. Na szczęście, do dyspozycji otrzymujesz uniwersalne i mocne wieżyczki obronne, które doskonale radzą sobie z dużymi ilościami najeźdźców, może poza tymi, którzy mają większy zasięg ostrzału, jak np. Defendery. Zarówno elementy bazy, jak i oddziały dysponują polem siłowym, chroniącym je podczas pierwszych kilku strzałów. Osłona może być regenerowana w specjalnej komórce, a oprócz tego odrasta samoistnie, tyle że wolniej. Przy okazji przypominam, iż rasa ta nie posiadła umiejętności naprawiania swych wojsk, należy zatem nie dopuścić do straty przez nie tarcz.

Jeśli chodzi o oddziały, możesz jednocześnie budować ich pięć. Jak zwykle polecam lotnictwo, które tym razem prezentuje się naprawdę imponująco. Scouty to przez dłuższy czas podstawowa siła uderzeniowa armii. Dwadzieścia cztery myśliwce są w stanie zmieść z powierzchni ziemi bazę wroga w ciągu kilku minut. Uzupełniają je lotniskowce, doskonała broń przeciw wrogiemu lotnictwu oraz Arbitery - statki nie tylko potrafiące walczyć, ale również obezwładniające nieprzyjaciół znajdujących się w skupisku. Ponieważ jednak są oni wówczas niewrażliwi na ataki, nie opłaca się unieruchamiać wszystkich znajdujących się na widoku, a tylko część i tak osłabionych pozostałych obrońców wybić do nogi.

Co do oddziałów naziemnych, bardzo cenne okazują się podstawowe jednostki - Zealoty. Są one tanie, wytrzymałe, a przede wszystkim bardzo szybko niszczą budowle, dzięki czemu są obowiązkową częścią sił desantowych. Można wspomagać je kilkoma Dragoonami, niemniej warto pamiętać, aby nie wysuwać tych delikatnych jednostek na pierwszą linię, bowiem są za słabe na walkę bezpośrednią. Nie polecam natomiast zakupu Reaverów. Co prawda, dysponują imponującą siłą ognia, jednak każdy strzał kosztuje piętnaście minerałów, a poza tym trzeba cały czas pilnować ładowania nowych pocisków - zbyt wiele zachodu. Niezwykle groźny okazuje się natomiast High Templar, który w jednej chwili jest w stanie zabić całą drużynę nieprzyjaciela za pomocą czaru, który nie działa niestety na budynki. Co więcej, dwie takie postacie mogą stworzyć stwora jeszcze bardziej niebezpiecznego - Archona. Jego siła rażenia jest potężna, ale zasięg niewielki.

Na koniec należy dodać, iż misje Protosów są najbardziej rozbudowane i wymagają maksymalnej uwagi i działania w kilku miejscach naraz. Tutaj najbardziej przydatna jest taktyka desantu i zmasowanego ataku z kilku stron. Warto wykorzystywać niewielkie Observery, które jako niewidzialne, świetnie nadają się na zwiadowców i przekażą Ci informacje na temat rozstawienia wojsk wroga. Oczywiście, pamiętaj, że mogą one zostać wykryte przez detektory

* * *

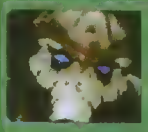
To już wszystko. Pamiętaj, aby bronić swoich placówek podczas własnego ataku i nigdy się nie spieszyć - wówczas zwycięstwo pozostaje tylko kwestią czasu. Powodzenia!

Piotr Bilski
„Alien"

BOHATEROWIE PROTOSOW

JUDICATOR ALDARIS jest Twoim bezpośrednim przełożonym od niego otrzymujesz rozkazy. Nie bierze udziału w walce.

FENIX jest Twoim przyjacielem, pełni funkcję Zealota. Weźmie udział w kilku pierwszych misjach.

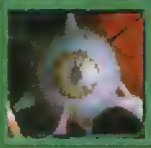


TASSADOR to dość tajemnicza postać. Początkowo poszukiwany za zdradę, okazuje się jedyną nadzieją Protosów. Pełni funkcje Wysokiego Templariusza.

BOHATEROWIE ZERGOW

GENERAŁOWIE ZERGÓW zwani Cerebartes Ty sam tak wyglądasz. Nie biorą udziału w walce

PORUCZNIK KERRIGAN została schwytana i zamieniona w żywego trupa, na usługach Zergów.To jedyny bohater, który bierze udział w walce



OVERMIND władca Zergów. Od niego otrzymujesz rozkazy, nie bierze udziału w walce.

BLACK DAHLIA

wymagania:
Pentium 90
16MB RAM,
CD-ROM x4,
Win 95
SVGA

Zręcznościowa

Take 2 Interactive
wyd. we...
Take 2 Interactive
polski dystryb.
L.E.M.

Najważniejszą sprawą w **Black Dahlii** jest oglądanie wszystkiego, ze szczególnym naciskiem na dokumenty, zdjęcia, napisy na ścianach oraz rozmawianie do skutku, aż do znudzenia. Jeśli coś przeoczysz, możesz się „zaciąć" i będziesz zmuszony do ponownego odwiedzenia wszystkich dostępnych lokacji i „obklikania" wszystkiego jeszcze raz, dlatego potraktuj tę radę bardzo poważnie.

Rok 1941

Gdy znajdziesz się w swoim biurze, zapal światło (włącznik jest na ścianie przy drzwiach) i spójrz na żyrandol. Coś w nim leży. Jest to niewielki woreczek z dziwacznymi fragmentami pokrytymi runami. Przeszukaj też szuflady biurka. W jednej z nich, pod notatnikiem, jest rewolwer. Zabierz go i odchyl klapkę w rękojeści. Znajdziesz klucz do szafki. Zabierz z niej wszystkie dokumenty, jakie się da i idź do swojego szefa. Porozmawiaj z nim o prowadzonej przez Ciebie sprawie i zapytaj o Twojego poprzednika. Po rozmowie skieruj się do biura Herr Finstera. Porozmawiaj z nim i przyjrzyj się dokładnie tarczy na ścianie za nim. Podczas konwersacji Finster wymieni nazwę baru McGinty's. Zanim jednak tam pójdziesz, wstąp do biura detektywa Merylo. Zapytaj go o sprawę Torso Killera i opowiedz o swoim śledztwie. Obejrzyj także dokładnie ewidencję przestępców (leży na biurku po lewej). Znajdź tam Louisa Fischera (to posłaniec, o którym wspominał Finster). Zabierz również kartkę z adresem i numerem telefonu Finstera.

Idź do baru McGinty's. Na prawo od wejścia znajdziesz agenta Winslowa. Opowie Ci o czarnej liście Amerykanów podejrzanych o sprzyjanie nazistom. Wróć do swojego szefa i zapytaj o nią. Dostaniesz od niego kopię listy. Możesz teraz skojarzyć informację z notesu Pensky'ego (Twój poprzednik), numer telefonu Finstera i telefony z listy, aby rozkodować numer telefonu do doktora Straussa (267-404). Idź do swojego biura i zadzwoń pod ten numer. Doktora, niestety, nie ma. Skocz na chwilkę do baru poszukać Hansena - pracownika z firmy Finstera. Nie ma go tam. Powałęsaj się jeszcze chwilkę i wróć do siebie. Powinieneś zastać wiadomość od Helen Strauss.

Idź do muzeum i porozmawiaj z Helen. Pokaż jej także runy z woreczka oraz wszystkie dokumenty, jakie masz. Helen spróbuje przetłumaczyć jeden z rękopisów, trochę to jednak potrwa. Idź do baru i porozmawiaj z Hansenem (siedzi w głębi sali). Opowie Ci o Louie. Podejdź do automatu telefonicznego, wykręć numer 267-259 i zapytaj o Louie Fielding. Niestety, nie znają tam nikogo o tym nazwisku. Porozmawiaj jeszcze raz z Hansenem i idź do muzeum. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, to pokaż Helen zaproszenie Finstera. Dostaniesz od Helen księgę z herbami. Przyjrzyj się dokładnie tarczy Herald, Sergeant At Arms i Scribe. Od Helen dowiesz się także o witrażu, nad ułożeniem którego pracuje jej ojciec. Poproś ją o pokazanie witraża. Musisz go ułożyć według poniższego wzoru:

Pamiętaj, że kawałki muszą idealnie do siebie pasować.

Następnie zapal lampę podczerwoną i przeczytaj napisy, które się pojawiły. Dzięki temu dowiesz się, że Harold to tak naprawdę Herald Fischterwald, a Finster to Finsterlau. Znajdziesz też nowe nazwisko - Muhlhaven.

Wróć do baru i ponownie zadzwoń pod numer 267-259. Tym razem zapytaj o Louie Fitscherwald. Dowiesz się, że jest w klubie Raven. Idź tam. Nie ma tam jednak nikogo. Wciśnij przycisk przy drzwiach, a dowiesz się, że Louie jest w Misji. Zanim tam pójdziesz, przyjrzyj się jednej z nóg stolika, który stoi w korytarzu. Znajdziesz kawałek papieru z adresem Misji. Idź tam. Porozmawiaj z Eddiem i zapytaj go o Louie. Eddie ma zdjęcie z nim, ale nie chce Ci go dać. No cóż, możesz teraz sprawdzić, czy Helen przetłumaczyła rękopis. Idź do muzeum i odbierz tłumaczenie. Odwiedź też klub Raven i porozmawiaj z Louie. Niezbyt miły gość. Wróć do Misji i oszukaj Eddiego mówiąc mu, żeby poszukał paczki do Ciebie. Gdy sobie pójdzie, przeszukaj jego szafkę. Znajdziesz tam zdjęcie z Louie. Zabierz je i pokaż detektywowi Merylo, a następnie zanieś je do Louie. Gdy masz na niego takiego haka, zgodzi się z Tobą spotkać. Na miejscu spotkania idź w prawo i podnieś leżącą na skrzyniach butelkę. Pojawi się płatny morderca. Zastrzel go i przeszukaj ciało. Znajdziesz zapałki z nadrukiem Hotelu Cleveland i dopisanym nazwiskiem Muhlhaven.

Następny dzień rozpoczniesz koszmarem z wizją Torso Killera. Po obudzeniu porozmawiaj z Merylo i zgódź się z nim współpracować. Gdy wyjdzie obejrzyj dokładnie gazetę, którą zostawił. Idź do biura szefa. Spotkasz Winslowa. Porozmawiaj z Sullivanem i idź do Hotelu Cleveland. Pogadaj z recepcjonistą. Nie chce Cię wpuścić do Muhlhavena. Podejdź do telefonu w rogu i zadzwoń do recepcji (numer jest zapisany na odwrocie pudełka zapałek). Przedstaw się jako Muhlhaven i poproś o gazetę. Idź za chłopcem na posyłki do windy. Zaprowadzi Cię pod pokój Muhlhavena. Przesuń pod nie wózek pokojówki, zabierz z niego nóż i otwórz sobie klapę nad drzwiami. Gdy będziesz wewnątrz, spróbuj otworzyć szafę - niestety, jest zamknięta na klucz. Przeszukaj także wazon na nocnym stoliku. Wyjmij z niego klucz i fotografię. Następnie idź do mieszkania Louie (Louie's loft), znajdź tam skrzypiącą deskę i otwórz skrytkę w podłodze. Znajdziesz niewielki, drewniany domek-skarbonkę. Odgarnij też popiół sprzed piecyka - zobaczysz kilka runów i kolejną wizję. Czas teraz rozwiązać zagadkę skarbonki. Opis, jak ją otworzyć, znajdziesz w ramce obok.

Ze środka wyjmij klucz i sygnet. Kluczem ze skarbonki spróbuj otworzyć szufladę w szafie Louiego. Niestety, nie jest to zwykły zamek. Aby otworzyć skrytkę, musisz wepchnąć klucz w głąb, obrócić o jeden ząbek w lewo, wyciągnąć, obrócić o dwa ząbki w prawo, wepchnąć i obrócić znowu o jeden ząbek w lewo. Na koniec wystarczy pociągnąć. Ze skrytki zabierz kieł pokryty runami i idź do swojego szefa. Porozmawiaj z nim i pokaż mu zdjęcie Muhlhavena. Wykonane zostało w pensjonacie Flanagana. Na razie idź do Winslowa, który trzyma w sejfie akta sprawy Pensky'ego. Nie chce Ci ich oddać. Idź więc do Hotelu Cleveland i otwórz szafę po lewej za pomocą sygnetu. Zabierz ze środka zaproszenie do klubu Raven i wróć do Winslowa. Zajmuje się swoją sekretarką, więc spokojnie możesz dobrać się do jego sejfu. Jest za obrazem po prawej stronie drzwi na lewej ścianie (musisz kliknąć w lewy, górny róg obrazka aby go odsłonić). Kod do sejfu znajdziesz na fotografii Winslowa, gdy gra w football. Jest nim 19 (w prawo), 6 (w lewo) i 33 (w prawo). Przeczytaj dokładnie papiery znalezione w sejfie i odłóż je z powrotem.

Pensky znajduje się w szpitalu Sunnyvale. Idź tam i porozmawiaj z nim. Powie Ci, że potrzebujesz trzech składników, aby powstrzymać zło. Pióro kruka znajdziesz w swoim biurze (jest w jednej z książek), kieł już masz. Brakuje Ci jedynie Mądrości Smoka. Idź do Flanagana, gdzie spotkasz Muhlhavena. Każ mu podpisać zaproszenie do klubu Raven i wróć do Pensky'ego opowiedzieć mu o spotkaniu w klubie. Wstąp też do muzeum, aby Helen przystawiła odpowiednią

jak otworzyć skarbonkę

Przekręć lewą lampę (1) zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wciśnij okienko po lewej (2). Wciśnij w głąb komin (3). Przesuń część (4) do góry. Przekręć koło młyńskie (5) od siebie aż usłyszysz kliknięcie. Przesuń deskę (6) do tyłu. Przesuń część (4) w dół. Wyciągnij w górę komin (3). Obróć koło (5) do siebie (aż usłyszysz kliknięcie). Przekręć lampę (1) z powrotem do góry. Przesuń deseczkę (7) w lewo. Otwórz drzwi (8) o 180 stopni i przesuń maksymalnie w lewo. Przesuń klocek (9) w górę.

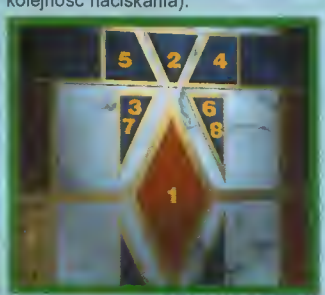
pieczęć (zbadaj manuskrypt na stole, aby obejrzeć właściwy wzór). Pieczątka to kolejna łamigłówka. Musisz ją tak przerobić, aby dawała wzór z manuskryptu. W tym celu powinieneś odpowiednio obracać pierścienie na rękojeści (liczone od stempla w głąb ekranu). Każdy z pierścieni musisz obracać tak długo, aż coś się zmieni na stemplu lub przesunie się zapadka widoczna w wycięciu:

- 2 w prawo
- 3 w prawo
- 1 w prawo
- 5 w prawo
- 4 w prawo
- 5 w prawo
- 3 w prawo
- 1 w lewo
- 5 w prawo
- 4 w lewo
- 3 w lewo
- 5 w lewo
- 2 w lewo

Idź na spotkanie w klubie. Spotkasz tam Van Hessa razem z Winslowem. Kiedy Winslow odciągnie Cię, aby przedstawić Elliotowi Nessowi (Nietykalnemu!), Hess ucieknie do innego pomieszczenia. Gdy spróbujesz iść za nim, zatrzyma Cię ochroniarz. Idź więc na lewo, do niebieskiego parawanu. Po drodze zabierz ze stołu talerz. Za parawanem jest obrotowy stół. Połóż na nim talerz, a na niego - tacę z kieliszkami. Hałas tłuczonego szkła odwróci uwagę zgromadzonych, a Hess wpadnie w tarapaty. Gdy już wszyscy się rozejdą, wyjdziesz z ukrycia. Zapal sobie światło - sznurek wyłącznika jest nad stołem pośrodku. Aby zdobyć Mądrość Smoka (to księga), musisz rozwikłać zagadkę okrągłego stołu (opis w ramce obok).

Z księgą pójdziesz do Pensky'ego, ale on sam zniknął i nikt nie przypomina sobie, aby w ogóle przebywał w szpitalu. Kilka dni później znajdziesz na swoim biurku list od madam Cassandry, która pisze do Ciebie na polecenie Pensky'ego. Idź do niej i zgódź się wprowadzić w trans. Znajdziesz się w nierealnym świecie. Podejdź do drzwi i ustaw odpowiednie symbole na framudze:

Drzwi się otworzą, a Ty trafisz w przestrzeń kosmiczną. Jak na razie jest za wcześnie na wędrówkę po planetach. Wróć do rzeczywistego świata (wciśnij ESC) i opowiedz Cassandrze o swoich wizjach. Pokaże Ci księgę o astrologii. Wróć do Sullivana i opowiedz mu o postępach w śledztwie. Następnie idź do Merylo i poproś go o akta sprawy Torso Killera. Obejrzyj dokładnie wszystkie dokumenty, szczególnie uważnie przyglądając się zakrwawionym gazetom. Na każdej z nich plamy krwi otaczają jedną cyfrę. Cyfry te mogą oznaczać kolejność odwiedzania planet w transie. Brakuje jednak jednego dowodu rzeczowego - według Merylo ma go Winslow. Idź do niego i zapytaj o przetrzymywany przez niego dowód. Odwiedź także wejście do kanałów, o którym wspominał Merylo. Obejrzyj dokładnie napisy na betonie i idź do matki Angelo Santiniego (ofiara Torso Killera - wymieniona w aktach). Porozmawiaj z nią, a gdy wyjdzie wyłącz światło i opuść prawą zaslonkę. Wypadnie z niej zdjęcie Angelo razem z Louiem w klubie Raven. Idź do klubu. Aby wejść do pomieszczenia z okrągłym stołem musisz otworzyć sobie drzwi. Powinieneś wciskać poszczególne elementy na drzwiach w odpowiedniej kolejności (cyfry na rysunku oznaczają właśnie kolejność naciskania):



Wewnątrz obejrzyj dokładnie obrazy i ryciny wiszące na ścianach oraz szafkę z ubraniami. Idź do detektywa Merylo. Winslow zwrócił brakujący dowód, więc możesz potwierdzić swoją teorię. Idź do madam Cassandry i poproś ją o wprowadzenie w trans. Gdy dotrzesz do planet, „wędruj" po nich w podanej kolejności:

Dzięki temu trafisz do miejsca, gdzie przebywa Odyn - najważniejszy ze skandynawskich bogów. Wrzucaj po kolei kamyki do kamiennej wanny, a zobaczysz sceny z przeszłości. Najważniejsza jest ta z mieszkania Santiniego i z wejścia do kanałów. Wyjdź z transu (ESC) i porozmawiaj z Cassandrą. Powie Ci, że jeśli będziesz miał rzecz należącą do zabójcy, będziesz mógł go zobaczyć. Póki co idź jednak do mieszkania Angelo. Koło łóżka jest obluzowana deska, a za nią skrytka (widziałeś to w wizji u Odyna). Zabierz stamtąd pieniądze i dokumenty. Forsę daj matce Angelo, a sam wyrusz w pościg za Torso Killerem. Idź do miejskich kanałów. Osobnik, którego uważasz za mordercę, właśnie wchodzi do środka. Idź za nim. W kanałach możesz kierować się plamami krwi (zabójca zranił się w dłoń otwierając kratę) lub iść według wskazań kompasu: N, E, E, E, E, N, N, N (tu powinieneś zobaczyć otwartą furtkę), N i N. Na końcu korytarza, po prawej jest maszyneria z zaworami i ciśnieniomierzami. To pierwsza z serii zagadek.

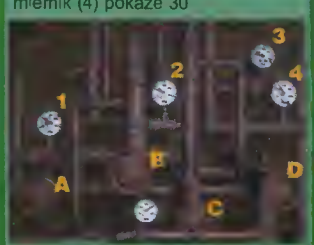
Gdy ją rozwiążesz (opis w ramce poniżej), napotkasz drzwi ze znakiem krzyża pośrodku. Można je otworzyć talizmanem Van Hessa, który ma Winslow. Idź do niego i opowiedz o kanałach. Za tymi drzwiami jest kolejna zagadka tym razem z ośmioma sworzniami (opis w ramce poniżej).

tajemnica okrągłego stołu

Aby rozwiązać zagadkę okrągłego stołu, musisz w odpowiedniej kolejności podnosić klapki umieszczone na jego obwodzie. Są to runy składające się na zdanie „Each gift to Him is now devoted" (linia 22 rękopisu). Każda z pokryw zawiera po dwa runy, a właściwa kolejność jest następująca:

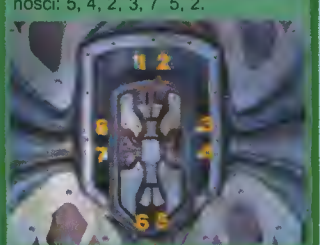
zagadka z zaworami

Aby rozwiązać tę zagadkę, musisz spowodować, by wszystkie wskaźniki pokazywały to samo:
- obracaj zawór (D) w prawo aż miernik (1) pokaże 30
- obracaj zawór (C) w prawo aż miernik (2) pokaże 30
- obracaj zawór (B) w lewo aż miernik (4) pokaże 30
- obracaj zawór (D) w prawo aż miernik (1) pokaże 30
- obracaj zawór (B) w lewo aż miernik (4) pokaże 30
- obracaj zawór (A) w lewo aż miernik (3) pokaże 30
- obracaj zawór (D) w prawo aż miernik (1) pokaże 30
- obracaj zawór (A) w lewo aż miernik (3) pokaże 30
- obracaj zawór (B) w lewo aż miernik (4) pokaże 30



zagadka ze sworzniami

Aby otworzyć drzwi zabezpieczone tym mechanizmem, powinieneś wciskać sworznie w następującej kolejności: 5, 4, 2, 3, 7 5, 2.



Na końcu drogi są kolejne kamienne drzwi, które jednak nie dają się otworzyć. Spójrz w lewo i w górę. Przez kratkę wentylacyjną możesz zajrzeć do pokoju w klubie Raven. Dzięki temu dowiesz się, że kluczem do szafy z szatą Torso Killera jest jeden ze świeczników. Idź tam, weź świecznik i spróbuj otworzyć szafę. Nie jest to wcale takie proste:

Przekręć część (1) dwa razy w lewo (strzałeczka w dół), a część (2) dwa razy w prawo. Zdobędziesz w ten sposób talizman Torso Killera. Idź z nim do madam Cassandry i daj się wprowadzić w trans. W wannie Odyna możesz teraz podejrzeć życie Killera (wrzuć do wody drugi od lewej kamień). Dzięki temu dowiesz się o tajnym przejściu w klubie Raven. Biegnij szybko do detektywa Merylo i do klubu Raven. Książka otwierająca tajne przejście jest pierwszą od prawej na środkowej półce. W tajnym laboratorium Torso Killera znajdziesz... jego poćwiartowane ciało. Twój Torso Killer wcale nie był Torso Killerem, tylko kolejną ofiarą... W tym momencie Stany Zjednoczone przystępują do II Wojny Światowej.

II Wojna Światowa

Podczas wojny, jako oficer OSS, znajdziesz się bardzo blisko Black Dahlii. W jaskiniach, w których mieściło się niemieckie centrum dowodzenia odnaleziono pomieszczenie zamknięte dziwacznym mechanizmem. Do jego otwarcia wezwano właśnie Ciebie.

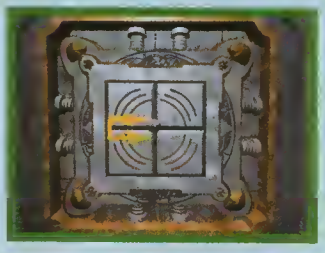
Na drzwiach znajduje się miniaturka układu słonecznego. Twoim zadaniem jest takie ustawienie planet, aby jaśniejsza część kulek była u góry (dokładny opis znajdziesz w ramce poniżej).

To jednak dopiero początek. W pomieszczeniu za drzwiami są trzy skrytki pozamykane na jeszcze dziwniejsze zamki. Pierwszą z nich otworzysz bardzo prosto. Wystarczy wetknąć i przekręcić odpowiednie klucze do właściwych dziurek:

układ słoneczny

Poszczególne planety są powiązane za sobą w dość skomplikowany sposób. Istnieje jednak w miarę prosty przepis:
- przesuwaj planety (1) i (7) aż ustawią się w odpowiednich pozycjach (jak na rysunku),
- przesuwaj planetę (7) aż (3) będzie we właściwej pozycji,
- przesuwaj (4), (6) i (7) dopóki wszystkie nie ustawią się tak jak trzeba,
- przesuwaj (5) i (4) aż (4), (5) i (7) nie będą na miejscu.

Kolejna zagadka to znowu zestaw sworzni kontrolowany przez pojedynczą dźwignię. Rozwiążesz ją wykonując następującą sekwencję ruchów:



Ostatnie drzwiczki kryją za sobą Black Dahlię, a otworzysz je, ustawiając dźwignie jak poniżej:

Potem wystarczy już tylko wciskać czerwony przycisk aż do skutku. Pokryty runami kryształ jest Twój. Niestety, nie na długo - zabiera go oficer MP.

Rok 1946

Po wojnie zajmujesz się śledzeniem zbrodniarzy wojenny. W jednej ze swych misji trafiasz do podziemi klasztoru niedaleko granicy austriacko-szwajcarskiej. Znajdź schodki i podejdź do drzwi. Nie otwieraj ich, tylko zajrzyj przez dziurkę od klucza. Pełno facetów z bronią. To nie jest dobre wyjście. Odwróć się. Po prawej, w głębi, jest studnia. Podejdź do niej i spróbuj chwycić się liny. No tak, trzeba odpowiednio ustawić kołowroty. Za Tobą, po prawej (naprzeciwko drzwi), są dwie dźwignie. Aby do nich dojść, musisz najpierw wejść na schody i „zauważyć" ten mechanizm. Przesuń prawą dźwignię w górę, lewą w dół i ponownie prawą w dół. Możesz teraz opuścić się w głąb studni. Trafisz do kamiennego labiryntu. Idź według wskazań kompasu: N, NE, NE, N, NE, NE, NW, N. Znajdziesz się przed niewielkim ołtarzykiem. Ze skrzyni stojącej na dole, po prawej, zabierz artefakt i idź dalej: SW, W, SW, W, W. Trafisz do sporej sali z ołtarzem otoczonym czterema kolumnami. Musisz na nich ustawić sekwencje odpowiadające znakom Herald, Scribe, Sergeant of Arm i Landulph. Wszystkie kombinacje znajdziesz w podziemiach. Wyjdź przez tunel, którym przyszedłeś (wyświetla się na nim napis Entered Here). Idź E, NE, NW, NW, W. Jesteś w krypcie Herald. Użyj na trumnie artefaktu i przepisz cztery runy do notesu. Wróć do głównej krypty (SE, SE, SW, W, W) i wejdź w drugi tunel po lewej stronie ołtarza. Idź dalej SW, S, SE, SE, S, SE, S, S, SW. Dotarłeś do krypty Scribe. Z trumny po lewej zabierz kamienną mozaikę i rozsyp ją na figurce po prawej. Musisz ułożyć z nich następujący symbol:

Idź teraz do krypty Sergeant of Arm: NE, N, NW, NW, NW, NW, NW, NW, SW, SW, W, NW, W, SW. Przed Tobą kolejna łamigłówka - musisz tak poprzesuwać klocki, aby uwolnić cztery narożne elementy z obejm. Niestety, nie udało mi się znaleźć prostej drogi na rozwiązanie tej zagadki I musisz tu poradzić sobie sam. W tym trudnym zadaniu może Ci pomóc wykorzystywanie narożnych obejm do tymczasowego przechowywania małych klocków. Gdy już uporasz się z klockami, idź do krypty Landulph: NE, NE, NE, NW, NW, N, NW, NW, W. Aby dotrzeć do trumny, musisz stąpać po odpowiednich fragmentach stopni. Właściwa sekwencja jest następująca: 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3 (segmenty są numerowane od lewej do prawej). Gdy przepiszesz runy, musisz wrócić na dół także stąpając w odpowiedni sposób: 1, 3, 1, 2, 3, 1, 3. Teraz możesz wrócić do głównej krypty: SE, SE, E, NE, NE, SE, S, SE, SE, SE, E. Ostatnia sprawa to ustawienie na kolumnach symboli zebranych przy trumnach. Kolejność jest losowa, ale dany kod da się ułożyć tylko na jednej z kolumn:

Dostaniesz się dzięki temu do kolejnego pomieszczenia z jeszcze jedną trumną. W ręce statuy włóż odpowiednio ułożony kryształ - niejako model Black Dahlii.

Wewnątrz sarkofagu zapłonie święty ogień. Zejdź schodami po lewej. Jest tam wizjer i ruchomy kafelek.

tak należy ułożyć Black Dahlię

Obracaj go aż będzie szary, a potem popchnij go jeszcze raz. To samo zrób z kafelkiem po drugiej stronie sarkofagu. Spójrz teraz przez wizjer. Czerwony promień oświetla niewielką płytkę. Odnajdź ją (jest na ścianie za załomem po lewej) i wciśnij. Spotkasz Van Hessa i... Winslowa, który staje się Twoim nowym pewniakiem na Torso Killera.

Pociąg do Hollywood

Poszukiwania Black Dahlii kontynuujesz w bazie lotniczej. Poszukujesz tu pilota Matta Collinsa, który był w posiadaniu kryształu. Niestety, lotnik zginął, a Black Dahlię najprawdopodobniej podarował swojej dziewczynie. Porozmawiaj z żołnierzem i poproś go o pokazanie kufra należącego do Matta. Wewnątrz znajdziesz list z adresem i zdjęcie Elizabeth Short (dziewczyna Matta). Następna scena to już pociąg do Los Angeles, gdzie mieszka Elizabeth.

W wagonie restauracyjnym zajrzyj do popielniczki - czarne papierosy! Takie pali Winslow. Zawołaj konduktora i porozmawiaj z nim. Gdy sobie pójdzie, rzuć okiem na plan przydziału stolików. Dowiesz się, że Winslow podróżuje pod nazwiskiem Matt Collins. Idź na koniec pociągu i porozmawiaj z kierownikiem składu. Spróbuj wydobyć od niego numer przedziału Collinsa, ale dowiesz się, że pan Collins nie życzy sobie, aby mu przeszkadzano. Wróć do wagonu bagażowego. Ze skrytki na drzwiach zabierz plan pociągu - będziesz mógł wędrować po nim, klikając na wagony. Postaw walizkę na dużą skrzynię. Po chwili walizka przewraca się. Hmmm. Znajdź sznurek (leży na półce niedaleko wejścia do wagonu). Wróć do skrzyni, postaw na niej walizkę i przywiąż ją sznurkiem do liny hamulca bezpieczeństwa. A teraz szybko biegnij do innego wagonu, aby konduktor Cię nie przyłapał.

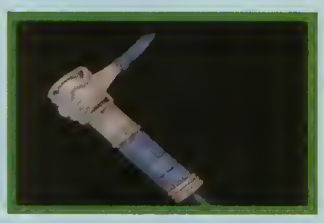
W zamieszaniu przekradnij się do pokoiku kierownika pociągu i obejrzyj listę pasażerów. Collins podróżuje w przedziale 7. wagonu nr 283 (jest to czwarty wagon, licząc od początku składu). Idź tam i przeszukaj szufladę. Jest tam kawałek papieru z pojedynczym runem. I chyba jakiś narkotyk, bo zaczynasz widzieć dziwne rzeczy...

Po obudzeniu, zamiast Winslowa, widzisz piękną kobietę. Idź do kierownika pociągu i zapytaj o Collinsa. Jak się okazuje, przesiadł się w Chicago na ekspres (a to cwana sztuka). Jednak jego bagaż został w pociągu. Idź do wagonu bagażowego i przeczytaj listę bagaży. Do Collinsa należy przesyłka (0100AA). Nie ma w niej nic ciekawego. No, chyba że to skrzynia z podwójnym dnem.

Jeśli odpowiednio przebudujesz kufer, znajdziesz wewnątrz fragment kamiennej rzeźby z runami. Aby nie dostała się w ręce Winslowa, przekleisz nalepki ze skrzyni obok. Teraz pozostaje Ci już tylko iść do wagonu restauracyjnego i porozmawiać z Alice.

W Los Angeles pierwszą sprawą, którą musisz załatwić jest telefon na policję. Umówisz się z detektywem Maxwellem w Gabe's Diner. Idź tam i porozmawiaj z nim. Wyraźnie Cię nie lubi. Idź na dworzec do biura przesyłek. Staruszek w okienku nie chce Cię poinformować, czy odebrano już bagaż Winslowa. Musisz posłużyć się podstępem. Idź do lady po lewej i zajrzyj do kosza. Wyjmij z niego paczuszkę. Nadaj ją do siebie samego przesyłką ekspresową i idź do drugiego staruszka. Niestety, nadal musisz poczekać. Pooglądaj list, który napisała Elizabeth do Matta i idź pod wypisany tam adres. Niestety, Elizabeth już tu nie mieszka. Porozmawiaj z panią Underhill i przeszukaj szafkę przy łóżku. W jednej z szuflad jest reklamówka hotelu Billmore. Idź tam i porozmawiaj z barmanem. Rozpozna Elizabeth (wszyscy nazywają ją Lizzy), ale akurat jej nie ma. Idź na dworzec i odbierz swoją paczkę. Przy okazji rzucisz okiem na listę przesyłek i dowiesz się, że kufer Winslowa został dostarczony firmie ABC Moving. Wróć do swojego hotelu i zadzwoń do ABC. Nie pomoże Ci to zbytnio, ale poznasz adres firmy. Idź tam i przeszukaj segregatory. Dokumenty, których szukasz oznaczone są jako SOIAKP-52. Wynika z nich, że skrzynię dostarczono do studia RKO. Idź tam. Strażnik nie wpuści Cię do środka, idź więc ponownie do hotelu Billmore i porozmawiaj z Elizabeth. Podczas rozmowy zadzwoni telefon i oficer policji wezwie Cię na miejsce zbrodni. Tak naprawdę to Winslow...

Następnego dnia idź do Billmore. Jeśli umiejętnie podejdziesz barmana, powie Ci, że Lizzy mieszka w pokoju 201. Idź schodami na górę i podejdź do końca korytarza. Pokój 201 jest zamknięty. Otwórz sobie okno na zewnątrz i wyjdź na balkonik. Okno do Lizzy otworzysz, jeśli odsuniesz drewniany kijek je blokujący. W środku zabierz klucz od skrytki na dworcu (leży na framudze drzwi wejściowych) i wróć do swojego hotelu. Czeka tam na ciebie Maxwell z kumplem. Elizabeth została zamordowana, a głównym podejrzanym jesteś oczywiście Ty. Z opresji wybawia Cię Alice. Obiecuje też załatwić Ci przepustkę do RKO Studio. Póki co idź jednak na dworzec i otwórz skrytkę numer 37. W środku nie ma Black Dahlii. Jest jedynie kwit z lombardu. Idź tam. Niestety, kryształ został już sprzedany (naturalnie, kupił go Winslow). Możesz za to kupić antyczną laskę. Ustaw odpowiednio pierścienie na rękojeści (poprawnych ustawień jest kilka, ale tylko jedno działa):



Dzięki temu zdobędziesz tajemniczą mapkę. Wróć teraz do hotelu. Czeka tam na Ciebie przepustka do RKO (leży na poduszce). Idź tam i obejrzyj skrzynię. Jej odbiór potwierdził Al King. Porozmawiaj z Alice, zaprosi Cię do domu Ala. Gdy już tam będziesz, przeszukaj mieszkanie. Szczególnie mocno zainteresuj się teleskopem. Przeszukaj też kosz na śmieci. Z podartych telegramów tylko jeden jest wart uwagi - ten od Winslowa, ale tak naprawdę to nie musisz się męczyć jego składaniem. Obejrzyj za to dokładnie gazetę i idź na cmentarz. Pooglądaj wszystkie graffiti na ścianach. Za sarkofagiem, po lewej, jest niewielka waza z kawałkiem papieru w środku. Obejrzyj go i wróć do domu Ala. Do mapy nad biurkiem przyłóż mapkę wyciągniętą z laski, tak aby róże wiatrów pokrywały się. Dzięki temu odkryjesz, że chatkę Winslowa możesz zobaczyć w teleskopie, gdy ustawisz współrzędne +0,5 I 27 (nastaw je w mechanizmie na statywie, potem spójrz przez lunetę i ustaw teleskop tak, aby wskaźniki na skali pokrywały się). Gdy ujrzysz Winslowa (czekał na Ciebie), idź do jego chatki. Tam zapadnie się pod Tobą podłoga i wpadniesz do piwnicy. Obejrzyj zdjęcie Alice (jest na drabinie). Twoja nagła próba wydostania się z chatki zaproszy ogień. Otwieraj (w dowolnej kolejności) trzy szafy stojące pod ścianą. W ostatniej z nich, nad akumulatorem wisi klucz. Weź go i wyjdź na zewnątrz. Gdy znajdziesz się w domu Ala (ale tu bałagan!), uruchom projektor i obejrzyj filmik. Znajdź też zegar z kukułką. Można nim otworzyć tajne przejście. Ustaw wskazówki na godzinę 5:00, a gdy wyjedzie „kukułka", cofnij wskazówkę minutową o 5 minut. Po prawej stronie powinny otworzyć się drzwi. Wejdź w nie, znajdź i uwolnij Alice. To już właściwie koniec. Masz jeszcze jeden wybór - możesz strzelić do Winslowa, do Black Dahlii lub nie strzelać w ogóle. Decyzja należy do Ciebie.

Adam Gregrowicz

bagaż Winslowa

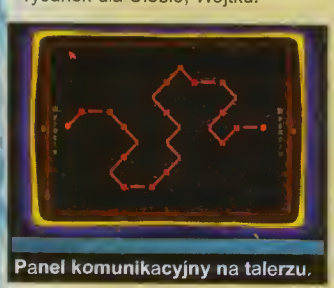
Aby otworzyć skrzynię Winslowa:
- przełóż zatyczki (1) i (2) do otworów (3) i (4),
- odchyl zawias (5); hmm... w środku są tylko butelki szampana,
- zamknij skrzynię,
- zawiasy (5) i (6) odchyl w górę,
- przełóż zatyczkę z (4) do otworu w miejscu (6),
- przesuń pałąk (7) w górę,
- przełóż zatyczkę z (3) do (7),
- przełóż uchwyt (8) do otworów (9),
- przełóż blachę (10) do otworów (3) i (4),
- przełóż uchwyt z (9) do (3) i (4).

ACE VENTURA

Jak połączyć w Bawarii serwer wejście z wyjściem. Są tam chyba 4 kolory i ze sto kawałków. Liczba kombinacji to ładnych kilkanaście tysięcy. Jak dotychczas, w grach zawsze było tak, że wcześniej gdzieś znajdował się kawałek papieru z zapisanym kodem albo gzyms na ścianie, który trzeba było rozszyfrować etc. Dlaczego Ace Ventura jest tak tragicznie zrobiona, że zamiast wysilać intelekt i myśleć jak to ułożyć, trzeba na piechotę próbować wszystkich kombinacji. Dowiedziałem się, że od wejścia do wyjścia ma biec czerwona linia. Pełen zapału ułożyłem wszystkie czerwone kawałki i nic.

Wojtek Gaworski
Racibórz

Czy gra zrobiona jest tragicznie? Kwestia dyskusyjna. Po roku znowu wzbudziła ona Wasze zainteresowanie, o czym świadczy duża ilość listów z pytaniami do niej, a to przecież coś znaczy. W numerze ŚGK 7/97 dostępnym w naszych archiwaliach zamieściliśmy pełne rozwiązanie do tej gry. Zachęcam do zajrzenia tam, a póki co - rysunek dla Ciebie, Wojtku.


Panel komunikacyjny na talerzu.

FLASHBACK

Dochodzę do drugiego etapu, w którym należy wykonać różne prace, aby uzyskać wystarczającą ilość kredytów. W jednej z takich prac muszę przejść pewien poziom i na jego końcu umieścić kartę w urządzeniu, które po pewnym czasie wybucha. Kiedy umieszczam tam wskazaną kartę, pojawia się napis: „There is a socket for the card here". Nie wiem, co zrobić, aby było dobrze.

Mister X

Z Twojego opisu wynika, że zamiast użyć karty, raczej oglądasz tylko otwór dla niej przeznaczony. Musisz spróbować użyć karty w otworze.

GRAND THEFT AUTO

W jaki sposób wykonać zadanie w Liberty City? Strzałka nakazuje mi jechać w bok. Dojeżdżam do wskazanego miejsca, lecz nie wiem, co robić dalej.

Tomek Bielski,
Szczecin

Prawdopodobnie musisz odebrać telefon. Powinieneś więc kierować się za strzałką, lecz nie poprowadzi Cię ona „jak po sznurku". Niekiedy strzałka będzie wskazywała dalszą drogę, a nie będziesz miał możliwości przejazdu. W tym przypadku musisz znaleźć inną trasę, by dostać się do celu. Taką sytuację chyba masz właśnie w tym przypadku.

JACK ORLANDO

Nie mogę poradzić sobie na samym początku gry. Mam dostęp do korytarza, ulicy, zaułka na którym stoi stary samochód, kawałka ulicy, gdzie jest pucybut i miejsca, gdzie stoi woźnica i wóz. Posiadam: podkowę, puszkę, kawałek dętki, ogryzek, skórkę od banana, butelkę i szyjkę od butelki. Co robić dalej?

Toke Olsen,
Bydgoszcz

W ŚGK 5/98, w tymże dziale, podałem jak przejść ostatni etap tej gry - koszary. Dzisiaj przyszła pora na pierwszy etap, dlatego też zamieszczam go w całości, by już w przyszłości nie było potrzeby do niego wracać.

Weź klucz spod wycieraczki i wejdź do mieszkania. Idź do łazienki. Po powrocie zbliż się do szafy. U dołu są dwie szuflady. Z jednej wyjmij notatnik, a z drugiej klucz. Z lewej strony szafy znajduje się miotełka do ścierania kurzu. Zabierz ją także. Kluczem otwórz szufladę szafki stojącej przy biurku. Z niej zabierz broń. Idź do sąsiadki i daj jej miotełkę. Kiedy kobieta zacznie sprzątać, weź jabłko w kredensu oraz rękawice wiszące na ścianie (nad bawiącym się kotkiem). Wyjdź na korytarz i stamtąd zabierz miotłę.

Idź na miejsce zbrodni. Podnieś gazetę i niedopałek cygara. Skręć w następną uliczkę, tam gdzie znajduje się wrak samochodu. Potrzebujesz korbę, lecz próba jej zabrania spowoduje pojawienie się właściciela. Na razie nic nie wskórasz, więc rozmawiaj z gościem delikatnie. Udaj się do pucybuta i poczęstuj go jabłkiem. W zamian za to otrzymasz pewną informację. Skręć w uliczkę i porozmawiaj z właścicielem konia. Używając miotły wyciągnij podkowę spod konia. Włóż ją do rękawicy bokserskiej i udaj się po korbę. Możesz śmiało zmierzyć się z właścicielem auta - z pewnością wygrasz.

Udaj się ponownie na miejsce zbrodni i korbą opuść drabinkę. Wejdź na dach i podnieś pudełko zapałek. Zejdź na dół, gdzie czeka na Ciebie inspektor z kluczykami do auta. Po krótkiej scence wsiądź do samochodu i skieruj się do centrum

POLANIE

Nie wiem, w jaki sposób budować chaty. Mogę postawić tylko jedną.

Mateusz Styrczula

Chcąc budować więcej chat, musisz posiadać zapasy mleka.

POLANIE

W instrukcji napisano, że wybudowanie chaty woja jest możliwe zaraz po zbudowaniu chaty drwala i myśliwego. Postawiłem tę drugą, ale chaty woja nadal nie mogę. Czy ta możliwość jest w późniejszych misjach?

Odpowiedź jest prosta - tak. Dopiero po ukończeniu kilku pierwszych misji będziesz mógł uzyskać dostęp do pozostałych chat.

SYNDICATE WARS

W misji 8. Eurocorp trzeba zwerbować obcego agenta. Mój persuadertron na niego nie działa.

Tomek z Bydgoszczy

Nie wiem, jak przejąć kontrolę nad agentem Eurocorp w misji 8. Czy konieczne jest wszczepienie mózgu z czwartym poziomem ulepszenia? Bardzo wątpię, bo Zealoci mają podobną misje już jako trzecią, a zbadanie tego implantu przez tak krótki czas jest niemożliwe.

Jacek Gruza,
Gdynia

Rozwiązanie jest proste i wspominaliśmy już o nim przy okazji supplementu do tej gry (ŚGK 3/97). Otóż zanim przejmiesz kontrolę na obcym agentem, musisz wzmocnić własne PSI. Aby to osiągnąć, trzeba najpierw przejąć kontrolę nad cywilami i/lub policjantami. Cywil dodaje 1 punkt, zaś policjant 2 - potrzebnych jest natomiast 20 punktów (uwaga, aby zwerbować policjanta, musisz mieć 10 PSI, czyli wcześniej musisz zwerbować około 10 cywilów, a właściwie nieco mniej, bo przecież jakieś PSI już posiadasz).

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Jestem na początku trzeciej części. Rottingham już zabrał mi mapę, a moi piraci zaczęli śpiewać. Wiem, że aby im przerwać, muszę użyć zwrotu z wyrazem „orange". Tutaj jednak pojawia się problem. Nie mogę użyć tego zwrotu, gdyż nie reaguje ani klawiatura, ani mysz, choć animacja trwa i słychać podkład dźwiękowy. Co z tym zrobić?

Marek Pusz, Legnica

Są dwie możliwości. Pierwsza, że nie posiadasz oryginalnej wersji gry, która właśnie w tym momencie daje znać o sobie. Druga, mniej prawdopodobna, masz ją uszkodzoną i powinieneś skontaktować się ze sprzedawcą.

WERSAL 1685

Jak przedostać się do prawego skrzydła pałacu? Mamy kluczyk nr 1, pamflet na sztukę i nożyczki. Z przedpokoju Bossano wchodzimy na górę po schodach. Tam znajdujemy na stole atrament, papier, świecę itp. Nie wiemy, co robić dalej.

Czytelnicy z Raciborza

Musicie papier znaleziony w szkatule przytrzymać nad świecą. Wówczas pokaże się wskazówka. Następnie udajcie się do królewskiej sypialni i podejdźcie do gościa pilnującego drzwi. Pozostaje jeszcze powiedzieć, że Bontemps czeka na Was - i już.

WERSAL 1685

W akcie V posiadam: kluczyk 1, kluczyk 2, kluczyk 3, pamflet na architekturę, pamflet na religię, papier, świecę, sfałszowany szkic, kompozycję muzyczną. Próbuję rozmawiać z kardynałem de Bouillon, jednak on nie chce mnie słuchać. Chcę także odsłonić kotarę w Salonie Wenus, jak również zabrać dokumenty leżące na stole bilardowym w Salonie Diany. Co trzeba zrobić, by wykonać te wszystkie zadania? Co zrobić z pamfletem na religię, na którym podkreślone są niektóre litery i brakuje kilku słów?

Michał ze Środy Śląskiej

Musisz zebrać jeszcze kawałek sznurka w miejscu, gdzie znalazłeś kluczyk 3 i sfałszowany szkic. Leży on na podłodze, dokładnie poszukaj. Następnie idź do Salonu Diany i obejrzyj plany Wersalu leżące na stole bilardowym. Następnie udaj się do Salonu Wenus, gdzie musisz porozmawiać z Bontempsem. Później wróć do zakrystii i pokaż pamflet na religię stojącemu w rogu ojcu La Chaize. Usłyszysz trzecie słowo pamfletu i możesz iść do kardynała de Bouillon przebywającego w Salonie Marsa. Wówczas powiedz mu, że przysyła Cię La Chaize, a powinieneś otrzymać drugie słowo pamfletu. Potem wróć do La Chaize. Od niego usłyszysz pierwsze słowo pamfletu. Daj mu pamflet na religię. Wówczas wszystkie brakujące słowa powinny zostać uzupełnione.

Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

Skrzynka kontaktowa

ODPOWIEDZI

AZRAEL'S TEAR (nr 5/98)

1a. Lewą rurę umieść w trzecim od góry otworze, a prawą w czwartym. Opróżni to wannę z wody w sąsiednim pomieszczeniu ze ścianą z luster i umożliwi wyciągnięcie szklanej soczewki.

1b. Lewą rurę umieść w drugim od góry otworze, a prawą w pierwszym. Doprowadzi to gorącą wodę do zbiornika w przystani zabijając pływającego tam potwora, w innym wypadku zawsze by Cię zabił.

2. W całej grze nie spotkałem pojemnika z ciałem, gdzie jeszcze byłby klucz. Chodzi prawdopodobnie o studnię w pokoju z rurami. Można go wyciągnąć kamertonem, ale klucz nie otwiera żadnych drzwi, lecz kuferek znaleziony w kopalni.

3. Podwójne drzwi otwiera się z drugiej strony, to znaczy od strony przystani.

Mirosław Łatkowski, Łódź

GABRIEL KNIGHT (nr 5/98)

Musisz za talon na książkę kupić hot-doga i przekupić nim ćwiczącego chłopca, aby prześlizgnął się między prętami po rysunek.

Mirosław Łatkowski, Łódź

HARVESTER (nr 5/98)

1. Po zdobyciu karty zwalniającej z więzienia (od szeryfa) zabierz księgę zgonów z kaplicy i podobną z hotelu. Nazwiska w obu się powtarzają. Zapytaj o to właściciela hotelu (i prosektorium) i pokaż książki. Gdy powiesz, że morduje swoich gości, rzuci się na ciebie. Zabij go kijem baseballowym. Wychodząc, zabierz klej. Niedaleko poczty znajdziesz kłucz do włazów kanalizacyjnych. Nasmaruj go smarem z łazienki przyszłych teściów. O zmroku idź na cmentarz. Zobaczysz tam przyszłego teścia kopiącego grób, podobno dla kotka. Idź do pana Johnsona. Kłuczem otwórz właz i zejdź do podziemi. Łopatą rozbij ścianę i wejdź do garażu. Zabierz wózek do mebli, widły i śrubokręt Philipsa, którym zarysujesz samochód. Po tych czynnościach strażnik Loży powinien ci pogratulować i zlecić następne zadanie.

2. Przed uruchomieniem frytkownicy i podpaleniem gazu zapałkami, musisz wziąć zza kontuaru przykrywkę do ciasta, posmarować klejem i zakryć nią alarm przeciwpożarowy, którego czujnik jest na suficie.

Mirosław Łatkowski, Łódź

LITTLE BIG ADVENTURE (nr 4/98)

W głównej kwaterze Fun Frocka na Principal Island otwórz sejf (kluczem od więźnia) i zabierz szablę oraz przeczytaj notatkę od architekta. Uwolnij królika i wyjdź przez okno do okopu. Architekt to Twój sąsiad. Na Citadel Island dostaniesz od niego przepustkę. Udaj się na Brundle Island. Pokaż strażnikowi kartę architekta. Idź w lewo, wejdź po drabinie i zadmij w róg przed zamalowaną ścianą. Wskocz do środka. Kartą otrzymaną kiedyś od słonia na Proxima Island otwórz magazyn z pingwinami. Jednym z nich zneutralizuj żółtego ro-bota za ostatnimi drzwiami (klucz w beczce). Zabij uzbrojonego naukowca, rozwal komputery i zniszcz podstawy teleportów. Wyjdź przez dziurawą ścianę i poleć na Fortress Island.

Adrian Lenkcis, Milicz

LURE OF THE TEMPTRESS (nr 5/98)

Na Courtyard zagadaj do faceta siedzącego przy fontannie. Zareaguje normalnie gdy podasz mu hasło: „What do you known about Black Goat?". Ponieważ uzna, że pomoc miejscowego maga Taighta jest niezbędna, da ci wytrych do jego domu, ponieważ gospodarz jest aktualnie nieobecny.

Mirosław Łatkowski, Łódź

RESIDENT EVIL (PSX) (nr 2/98)

1. Wejdź do kuchni i idź w prawo do elewatora. Zabij zombie na ziemi. Wejdź do elewatora, wjedź na górę i zabij następnego zombie. Wejdź do zamkniętej komórki; znajdziesz tam baterie. Wróć do magazynku znajdującego się u dołu schodów i wymień wyposażenie: baterię, korbę i broń.

2. Idź schodami w górę do komnaty z kominkiem. Przejdź przez drzwi z prawej i podejdź do pianina. Kliknij na nim, a wypełznie wąż. Po zabiciu go wskocz do dziury i wciśnij przełącznik na grobie. Weź kod i ruszaj na dół.

5. Wesker jest również opętany.

6. Z flipperem nic nie można zrobić.

7. Czerwoną roślinkę miesza się z zieloną.

8. Wpisz hasła: JOHN i ADA. Drzwi na B2 otwórz haslem MOLE.

9. Idź do drzwi prowadzących na strych. Otwórz je i spotkaj się z Richardem. Pogadaj z nim, wróć do magazynku i weź odtrutkę.

Karol Wasilewski, Jastrzębie-Zdrój

PYTANIA

DUNGEON KEEPER (PL)

Co trzeba zrobić w siedemnastym królestwie?

Patryk z Poznania

FUTURE WARS

Po wejściu do świątyni, przebrany za mnicha, wziąłem złoty kielich i upiłem nim „wyższego" ojca (father superior). Wziąłem od niego „control device" i przy jego pomocy znalazłem kartę magnetyczną (magnetic card). Nie wiem, co mam robić; ze świątyni nie mogę wyjść. Posiadam także: wisiorek, klucz, dokumenty i lancę zabraną strażnikowi.

Łukasz z Cieszyna

GOBLINS

Zacinam się na planszy z pająkami (kod: HQWFRFU). Z wcześniejszej planszy nie mogę zabrać maski. Tutaj podnoszę środkowego pająka, zabieram pistolet i zmuszam śpiącego pająka do oddania poduszki. Kładąc ją na miejscu środkowego owada i czarując go, zdobywam drugi składnik potrzebny do ukończenia gry. Dalej nie wiem, co robić.

Artur Gadomski, Łódź

HAND OF FATE

Dochodzę do „kół przeznaczenia" i nie wiem, co mam robić. Widzę trzy otwory, dwa pierwsze są zapełnione półkolami, a ostatni jest zamalowany. Proszę o szczegółowy opis działań oraz dalszych poczynań.

Mikołaj Śląski, Wonieść

HUMANS

Dochodzę do 14. levelu (kod BLUE MONKEY). Jest to wersja niemiecko-językowa, więc nie wiem, o co w nim chodzi. Dokładnie nie orientuję się, do czego służy koła, poza podskakiwaniem.

Artur Gadomski, Łódź

LARRY 7

Proszę o podanie zasad gry w kości na statku.

LOST VIKINGS

Nie wiem, jak przejść poziom 15. (kod SPKS).

Artur Gadomski, Łódź

POLICE QUEST 3

Jak przejść dzień pierwszy?

Piotr Szula, Słupsk

POLICE QUEST 4

W poniedziałek o 5:30 rano przed wyjściem z biura włączyłem wydziałowy komputer. W opisie, z którego korzystałem, napisane było, że mam wpisać numer odznaki oraz hasło z miejsca zbrodni. Tylko że ja nie znam żadnego hasła. Wpisywałem wszystko: imiona, nazwiska, graffiti ze ściany i nic. Pomocy.

Piotr Szula, Słupsk

QUEST FOR GLORY 3

1. Jak przejść wodospad?

2. Co zrobić, aby czarownik użył czaru „atak termojądrowy"?

3. Co znaczy „hodi"?

Piotr Sinkiewicz, Olsztyn

TOMB RAIDER 2

1. Gdzie można znaleźć klucz w domu Lary, by otworzyć nim zamek koło łóżka Lary?

Piotr Tomaszewski, Kraków

2. Znajduję się na 3. poziomie. Pokonuję wszystkich przeciwników i otwieram bramę za rogiem. Po wykończeniu konkurencji widzę drzwi, lecz nie wiem, jak je otworzyć. Co mam dalej robić?

Lara Croft, Mysłowice

3. W etapie pod tytułem „Home sweet home" na początku otwieram drzwi koło łóżka, zabieram stamtąd naboje, flary, apteczki i nie wiem, co robić dalej. Gdzie można znaleźć broń?

Anka z Krakowa

4. Utknąłem w piątym etapie. Skacząc po pomostach doszedłem do zielonej karty. Później nie wiem, jak dostać się ponownie do pokoju kontrolnego.

Andrzej z Brzeszcza

UNIVERSE

Na początku skoczyłem na znajdującą się poniżej planetoidę i pozbierałem wszystkie znajdujące się tam przedmioty. Następnie wróciłem do Sattelity, z którego zbudowałem terminal. Jego z kolei użyłem, by przedostać się do miasta. Na pierwszej planszy w mieście wziąłem pojemnik, przeczytałem informacje o terminalu i wlazłem do kanałów wentylacyjnych (najpierw wyłączyłem wentylację terminalem zbudowanym przeze mnie). Wróciłem w ten sposób na planetoidę. Pozbierałem wszystkie przedmioty, które spadły ze mną i wróciłem do miasta. Na drugiej planszy w mieście rzuciłem lustro w kierunku drzwi ochranianych przez lasery, niszcząc je w ten sposób. Potem wszedłem do środkowego budynku w którym mieszka Silphia. Niestety, naszą rozmowę przerywa wtargnięcie robota. I tu kończy się moja przygoda, a ja nie wiem, co dalej. Po prostu nie potrafię wydostać się z jej mieszkania.

Daniel Wolbach, Wałbrzych

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: skrzynka@sgk.com.pl

TRIKI

PC

BATTLEZONE

Wprowadzając poniższe kody, musisz trzymać wciśnięty [Shift] i [Ctrl]:
BZBODY - nieskończone tarcze
BZTNT - nieskończona amunicja
BZFREE - nieskończone zapasy i piloci
BZRADAR - cała mapa

BLACK DAHLIA

KOD - ZAGADKA:
LEADHEAD - Stained Glass
MASTERLOCK - Winslow's Safe
LOGHOUSE - Wooden House /Lockbox
TURNKEY - Dresser in Louie's Loft
ARTHUR - Raven Room Table
RINGDING - Seal
GEMSTONE - Bag of Runes
CANCAN - Dream/Archway
PRESSURE - Sewer Levers/Bars
TRIANGLE - Raven Room Door Plates
NIMBLE - Raven Room Candlestick
SUNSPOT - Sun/Planets/Door
LADYBUG - Gearshift/Treasure Door #1
KEYPUNCH - Key/Treasure Door #2
GEAROIL - Half-A-Gear/Treasure Door #3
TEMPLE - Main Chamber Column
BLOCKHEAD - Slider
ROCK3 - 3Stone Blocks
BOXTOP - Luggage Crate on Train
CANDYCANE - Cane Lock
TELEPORT - Telegram
PEEPER - Telescope
BONGO - Cuckoo Clock

COMANCHE 3

W czasie lotu naciśnij [R] i wpisz następujące hasła:
ratz - niewidzialność na krótko
cowz - zamrożenie Twoich przeciwników
ipig - maksymalna ilość broni i amunicji
cat9 - naprawienie wszystkich uszkodzeń
dog9 - maksymalna ilość broni
bat9 - pociski specjalne

DEFIANCE

Wciśnij klawisz [Pause/Break], a następnie wpisz poniższe kody:
IAMGOD - nieśmiertelność
ALLGUNS - broń i amunicja
GHOST - no-clipping mode
HIDEENEMIES - ukrycie wszystkich przeciwników

DIABLO: HELLFIRE

Utwórz plik o nazwie command.txt i skopiuj do katalogu z grą. W pliku tym wpisz następującą linię:
cowquest theoquest bardtest barbariantest

Działanie:
cowquest - dodatkowe misje
theoquest - nowa postać (dziewczynka)
bardtest - nowa postać - Bard (120 siły, magii i zręczności oraz 100 życia)
barbariantest - nowa postać (270 siły, 0 magii, 40 zręczności, 150 życia).

DIE BY THE SWORD

W czasie gry wciśnij [F1] i cały czas go trzymając, wpisz poniższe hasła:
MUKOR - nieśmiertelność
DEADLY - broń
GOLRG - duży gość
BTINY - mały gość
SILKY - zamrożeni przeciwnicy
AGRAV - grawitacja
LUNAR - grawitacja
PEACE - zabicie przeciwników
FUNKY - jak w samej nazwie: zabawnie
QSAVW - szybkie zapisywanie
PAUSE - pauza
TOUGH - poziom trudności
MECAM - zmiana widoku
GOCAM - inny widok
SPCAM - jeszcze inny widok
BAMFF - ostatni etap
SEPUKU - wiadomo
BILLS - tryb Billa
IFALL - powalenie z nóg
BICUP - jak wyżej
CATCH - odmienny tryb gry
AIAIM - Sztuczna Inteligencja

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Podczas gry naciśnij [T] i wpisz poniższe kody:
iamagod - moce
diediedie - wszystkie rodzaje broni
gimmestuff - wszystkie przedmioty
gameover - zmieniacz poziomów
statuesque 1 - wyłączenie sztucznej inteligencji
statuesque 0 - włączenie sztucznej inteligencji
trainme - zwiększenie poziomu mocy
freebird - latanie
boinga 1 - włączenie nieśmiertelności
boinga 0 - wyłączenie nieśmiertelności
trixie - pieniądze
cartograph - całą mapa
gospeedgo 1 - włączenie zwolnionego tempa
gospeedgo 0 - wyłączenie zwolnionego tempa

LIFEFORCE TENKA

Wciśnij pauzę i wpisz:
DISTLEVELS - następny poziom
DISTGUNS - wszystkie bronie

NIGHTMARE CREATURES

W głównym menu wpisz kod i potwierdź klawiszem [Enter]. Po poprawnym wpisaniu kodu usłyszysz dźwięk.
EVERYWHERE - kod pierwszy, który należy wprowadzić, by zadziałały pozostałe
BOULON - wszystkie przedmioty
CHICO - zmniejszenie
GU - przecinanie
BRONKO - granie potworem
DAVID - nie ma ciosów Combo
BLUR - dziwna postać
LOVDIK - pozdrowienia
BES - "debug mode"
MOBY - zmiana muzyki
ALAIN GUYET - zamiast wpisywać wszystko po kolei, użyj tego triku

OUTWARS

macleod - nieśmiertelność
keymaster - nielimitowane paliwo do Jet Packa
dirtyharry - nielimitowana amunicja
buzz - skrzydła
framerate - liczba klatek na sekundę
phantom - podgląd klawiszami [F11] o [F12]
snipsnip - jesteś kobietą
gohome - rozpoczęcie gry od początku
thrasher - widzisz wszystkich wrogów na radarze
timewarp - włączenie/wyłączenie licznika czasu
weaponcam - widok z lecącego pocisku
jumpx - skok do poziomu, gdzie X to jeden z: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut, Dead

PANDEMONIUM 2

Jako hasło wpisz:
IMMORTAL - 31 żyć
NEVERDIE - nieśmiertelność
HORMONES - regeneracja zdrowia
GETACCES - wybór poziomu
OCMCKKEJ - wybór poziomu
MAKMYDAY - wszystkie rodzaje broni
GONAHURL - zmiana widoku
SKATBORD - prędkość
GENETICS - genetycznie "inny" tryb
ACIDDUDE - zwariowany tryb
JUSTKIDN - odradzające się potwory

KODY:
1. Ice Prison - EMIAGCAI
2. Zorrscha's Lab - OMACCBAI
3. Hot Pants - FAIAGCBI
4. Stan's The Man - FEKAGCCA
5. Oyster Destroyster - LGBFIICE
6. Puzzle Wood - LMBBIIEE
7. Temple of Noril - EBBIIGF
8. Egg! Egg! - KNBBIIAI
9. Huevos Libertad! - LGBJIICI
10. Pipe House - LOBJIIEI
11. Hate Tanki - GBJIIGJ
12. Fantabulous - FFCAGCCC
13. Mr. Schneobelen - FHCAGCCK
14. Collide O Scope - FJKEGCDC
15. The Zoul Train - FLKEGCDK
16. Lick The Toad - ADIKBIIB
17. The Bitter End - ADMIBIID
18. Rub The Buddha - MAECCBEJ

POWERBOAT RACING

Dodatkowy pojazd uzyskasz po wpisaniu się jako SML na początku gry - łódka sterowana radiem.

REDLINE RACER

Jako swoje imię wpisz "dissent".

SID MEIER'S GETTYSBURG

Jednocześnie naciśnij [Enter] + [Shift], wpisz dowolny z poniższych kodów i ponownie zatwierdź klawiszem [Enter]:

UNIA	KONFEDERACI	EFEKT
HOOKER	LONGSTREET	Wszystkie jednostki okopują się
HANCOCK	JACKSON	Eliminuje stres
MCCLELLAN	BEAUREGARD	Zwiększa doświadczenie
BUFORD	STUART	Zeruje zegar
SEDGEWICK	PICKETT	Ustawia zegar na koniec bitwy
REYNOLDS	HILL	Posiłki
SHERIDAN	LEE	Przywraca sprawność rozbitym jednostkom
WARREN	HOTCHKISS	Wszystkie jednostki w zasięgu wzroku
CUSTER	HARRISON	Znasz rozkazy przeciwnika

STARCRAFT

Wciśnij [Enter], a następnie dowolne z podanych haseł:
power overwhelming - nieśmiertelność
operation cwal - wszystko buduje się szybciej
the gathering - nieskończona energia
noglues - komputer nie korzysta z energii
game over man - przegranie
staying alive - możliwość gry po ukończeniu misji
show me the money - 10.000 minerałów i gazu
there is no cow level - zakończenie misji
whats mine is mine - 500 minerałów
breathe deep - 500 gazu
something for nothing - upgrade wszystkiego
black sheep wall - cała mapa
medieval man - udoskonalenie jednostek za darmo
modify the phase variance - możliwość budowania wszystkich konstrukcji
war aint what it used to be - wyłączenie opcji "fog of war"
food for thought - budowanie jednostek bez zapasów
ophelia - po wpisaniu tego hasła wciśnij [Enter] i wpisz dowolny poziom, na którym chcesz się znaleźć

STREETS OF SIMCITY

W czasie gry wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [X]. Wówczas pojawi się okno, w którym wpisz poniższe hasła:
beefcake beefcake - broń z amunicją
lock and load - amunicja
moon - przyciąganie jak na Księżycu
mars - przyciąganie jak na Marsie
earth - przyciąganie jak na Ziemi
jupiter - przyciąganie jak na Jowiszu
mr fabulous - niezniszczalny pojazd
im back - naprawa zniszczeń
sampo - pieniądze

AMIGA

SABRE TEAM

Aby strzelać, należy:
- wybrać opcję wpadających naboi
- wybrać celowniczek, wycelować w gościa
- kiedy pojawi się leżący snajper wybierz liczbę naboi i naciśnij na nią, sprawa załatwiona.

SAINT DRAGON

Wciśnij [Caps Lock] i wpisz: DEACAFFEINATED. Następnie wciśnij [Enter] - staniesz się nieśmiertelny.

SARAKON

Hasła do gry:
LUNKWILL
VRANX

SCOOBY & SCOOBY DOO

Na mapie wpisz SCOOBY DOO - nieskończone życie.

SDI

Do tabeli wyników wpisz się jako ALERIC - klawisze funkcyjne zmieniają poziomy.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Oto kombinacja otwierająca sejf: pull, push, push, push, push, pull, push, push i 5000 jest Twoje.

[Ctrl] + [W] pozwala obejrzeć końcową sekwencję gry.

Daty warte zapamiętania:
1613 - Jamajka
1692 - Monstreat
1665 - Nebraska
1712 - St. Kiss.
1710 - Antika
1725 - Barbados

Chcąc wiedzieć gdzie mieszka SHWORDMASTER wyślij do niego gościa (sklepikarza) ze sklepu i idź za nim.

Odpowiedzi do większości pytań zadawanych przez piratów podczas walki:
Pyt: You make me want... Odp: You make me thing.
Pyt: You fight like a... Odp: I'm shaking, I'm shaking.
Pyt: Have you stopped... Odp: Why, did you want
Pyt: What an idiot! Odp: What's the meeter?
Pyt: You call yourself... Odp: What an amateur ins!
Pyt: Boy, are you ugly? ! Odp: Ha! Is that the best...
Pyt: Soon tou'll be... Odp: First you'd better...
Pyt: People fall at my... Odp: Even before...
Pyt: There are no words... Odp: Yes, there are. You...
Pyt: My handkerchuef... Odp: So you got that job...
Pyt: I've heard you were... Odp: Too bad no one's...
Pyt: I've spoken with... Odp: I am glad to hear you...
Pyt: You have the man... Odp: I wanted to make...

SENSIBLE SOCCER

Spacją włączasz czterosekundową kamerę. Filmik możesz obejrzeć w "VIEW HIGHLIST".

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Naciśnięcie podczas przerwy w meczu (aut, rzut rożny, rzut wolny) [S] pokazuje statystyki. Naciśnięcie [W] przerywa mecz i ustala wynik na 2:1 dla Ciebie.
Za każde wciśnięcie [M] w menu "Transfers" dostaniesz 1.000.000.

SEVEN GATES OF JAMBALA

Na poziomie 1.3 na ekranie ze schodami zbierz wszystko z najniższych półek i skocz w dół, aby się zabić. Od tej pory jesteś niewrażliwy na upadki z wysokości.

SHADOW DANCER

[G] + [D] + [U] + [X] + [C] + [F] + [B] + [N] + [S] + [H] - zmieniacz poziomów.

SHADOW FIGHTER

Wpisz MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI. Grasz jako Shadow Fighter. Ukryte ciosy:
1. Fire, Fire, Fire - szybka noga.
2. Tył 2 sek. przód Fire - ognisty przelot.
3. Dół, góra Fire - ognisty hak.
4. Przód, przód - dół, dół Fire - ognisty podmuch.
5. Dół, dół - tył, tył Fire - kula.
6. Dół - przód, dół, dół - tył Fire - cień.
7. Tył, tył - dół, dół Fire - teleport.

Wpisz PARAPONZIPOPO * 2. Grasz Puppazem.
1. Tył 2 sek. przód Fire - bomba.
2. Fire, Fire, Fire - miotacz ognia.
3. Dół, dół - tył, tł Fire - kula śnieżna.
4. Przód - dół, dół, dół - tył Fire - piła.
5. Tył, tył - dół, dół Fire - rękawica.
6. Przód, przód - dół, dół Fire - prąd.

Wpisz na ekranie głównym:
TEREKAKKU - nieskończone kredyty,
PARAPONZIPOPO - walczysz jako puppaz,
EBBRAVOSCECCU (w trakcie walki) - przeciwnik straci energię.

Naciśnij [M] w trybie gry CAREER, co spowoduje zwiększenie ilości gotówki o 1 mln.

SHADOW OF THE BEAST

Kiedy pojawi się napis Beast, przytrzymaj lewy przycisk myszy i FIRE aż do pytania o drugi dysk - nieskończone życie.

SHADOW OF THE BEAST 2

Idź w prawo aż zobaczysz pierwszego wojownika. Zatrzymaj się, naciśnij [A] i wpisz TEN PINTS - nieśmiertelność.
Podczas czołówki wpisz: DADDY DRAW THIS FO R ME (potwierdź klawiszem [Return]). W czasie gry użyj kursorów w celu zdobycia nieśmiertelności.
[Help] cofa czas.

SHADOW WARRIOR

Aby pozbyć się wszystkich przeciwników należy wcisnąć [0] na klawiaturze numerycznej.

SILKWORM

Na planszy kontrolnej napisz SCRAP 28 - nieśmiertelność.

SIM CITY 2000

Podczas gry napisz CASS - plus 250 funtów.

SKELETON KREW

Gdy zbierzesz pieniądze, oddal się od tego miejsca, aż zniknie ci z oczu. Teraz wróć ponownie, czasami będą tu znowu.
Na Marsie pójdź w prawy - górny róg ekranu, przejdź przez kładkę i idź w prawo aż do krawędzi zjazdu. Pod jego osłoną podążaj w prawy, górny róg, aż miniesz rzeczkę i zakręć w lewo - 2 dodatkowe życia i kasa.
W 3. etapie dżungli wejdź na ostatni stopień pierwszych spotkanych schodów i zleć w lewo - dodatkowe życie.

SKID MARKS

Wybierz trasę ze skocznią, po zeskoczeniu z niej zatrzymaj się, zawróć i rozpędź jadąc z powrotem. Ciekawy efekt.

SKIDZ

Po rozpoczęciu gry wciśnij równocześnie FIRE w joy'u oraz klawisze [ALT] i [C].

SKY NIGHT

Na ekranie tytułowym wpisz CHEAT - nieśmiertelność.

SOCCER KID

Spacja + [M] - piłka od razu pojawia Ci się koło nogi.

TRIKI

SONIC BOOM

Wpisz słowo: DOUGAL w tabeli rekordów. Wówczas w trakcie gry:
[F1] - więcej energii,
[F3] - następny poziom.

SPACE ACE

Wpisz HURRYDEXTER0 (zero na końcu) - film.

SPACE CRUSADE

Po wybraniu zespołu umieść kursor pod jego nazwą. Teraz wciśnij klawisz odpowiadający Twojej ekipie (1 - Blood Angles; 2 - Imperial Fists; 3 - Ultra Marines) i przytrzymując ten klawisz, wciśnij 4 razy lewy klawisz myszki. Pojawiające się niebieskie paski będą znaczyły, że "Cheat Mode" został włączony.

SPACE GUN

Naciśnij [Alt] - zmiana broni.

SPACE HARIER

Wpisanie się w "High Score" jako RAF daje nieśmiertelność.

SPEEDBALL 2

Jeśli jesteś managerem, nigdy nie trenuj bramkarza - jego początkowe umiejętności są zupełnie wystarczające.

STAR DUST

Gdy stracisz wszystkie życia przejdź do planszy z opcjami, najedź na linię umożliwiającą wpisanie kodu i wpisz "QQBBAAAAANAN" lub "QQBBAAAAMBN". W 1. przypadku będziesz kontynuował grę, dostaniesz 15 lub więcej żyć i będziesz miał zaliczony etap na którym zginąłeś. W 2. przypadku zaczniesz od losowego etapu.

STARGLIDER

Wciśnij spację i wpisz: JS ARG S - jesteś nieśmiertelny, masz nieskończenie wiele paliwa, osłony nie zużywają się, a klawiszem [P] dodajesz sobie rakiet.

STARLORD

Doleć do planety TETIUS - wszystko czego można chcieć.

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: triki@sgk.com.pl

WEB NEWS

Nadszedł czas, aby „dopieścić" nieco posiadaczy Amig. W tym miesiącu Web News dedykujemy przede wszystkim temu wspaniałemu niegdyś komputerowi, który nadal cieszy się dość sporym powodzeniem wśród niektórych grup użytkowników. Wszystkie amigowe namiary otrzymaliśmy od naszej czytelniczki z Andrychowa, Rozalii Mikołajek - pozdrawiamy!

ManJAk

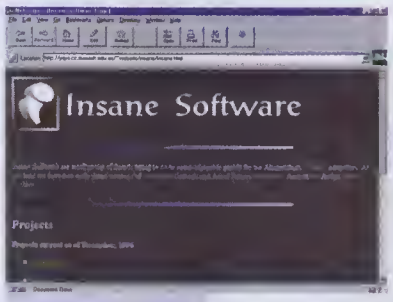
Gobi Softwre

http://friko.onet.pl/ol/gobisoft/

Strona domowa firmy Gobi Soft, która zdobyła rozgłos dzięki swej grze Legion, uznanej przez magazyn Amiga Computer Studio za najlepszy polski tytuł na Amigę w 1996 roku. Można tu znaleźć informacje o planach wydawniczych programistów, poczytać o Legionie, a nawet ściągnąć dema. Ponadto strona zawiera galerię obrazków z amigowej sceny oraz kilka interesujących plików muzycznych w doskonale znanym amigowcom formacie .mod.

Insane Software

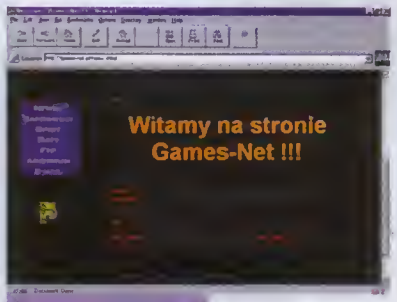
http://yoyo.cc.monash.edu.au/~vroberts/insane/insane.html



Insane to grupka programistów, która stara się podtrzymać wiarę, że na Amigę można robić ciekawe gry. Z ich strony można ściągnąć najświeższe wersje gier, nad którymi aktualnie prowadzone są prace, jak również poczytać o tym, co Insane zamierza wkrótce wydać. Na szczególną uwagę zasługuje gra Aerial Racers, nieco podobna do starego przeboju Skid Marks; co najważniejsze, jest ona dostępna zupełnie za darmo (freeware).

Games-Net

http://games-net.pl/



Polskie serwisy online poświęcone grom komputerowym wyrastają ostatnio jak grzyby po deszczu; games-net to kolejny z nich. Znaleźć tu można zapowiedzi, opisy gier oraz rozmaite przydatne pliki. Co prawda zawartość strony jest jeszcze niezwykle uboga, a oprawa graficzna delikatnie mówiąc amatorska, ale niewykluczone, że już wkrótce serwis ten dołączy do czołówki polskich stron o grach, choć na razie nie zanosi się na to, aby stworzył groźną konkurencję dla Strefy (www.strefa.com).

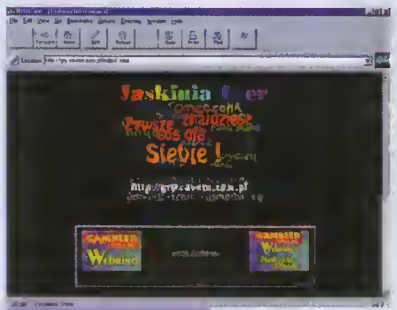
Rawager's Reality

http://www.cybercomm.nl/~peterdb/rav_noframes.html

Znaleźć tu można najnowszą edycję shareware amigowego odpowiednika Warcrafta - Battlecraft. Dodatkowo w sekcji „download" umieszczono edytor map, muzykę z gry, dodatkowe poziomy oraz poradnik dla graczy. Dodatkowo na stronie znajduje się wersja 1.6b gry Marathon, stanowiącej skrzyżowanie Cannon Fodder z Syndicate. Niby niewiele, ale w czasach, gdy źródełko programów rozrywkowych na Amigę nieubłaganie wysycha, warto tutaj zajrzeć.

Jaskinia Gier

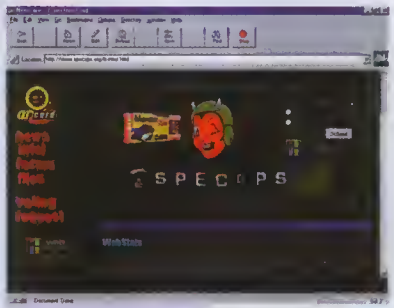
http://gry.cavern.com.pl/



Tym razem coś dla posiadaczy pecetów. Jaskinia Gier pana Tomeczaka - taki bowiem filuterny tytuł nosi ta witryna - oferuje graczom mnóstwo ciekawych rzeczy, od recenzji poczynając, poprzez screenshoty i tipsy, a na najróżniejszych patchach i trainerach kończąc. Z ciekawszych rzeczy dostępnych tutaj wspomnieć należy o trainerze do Rebellion oraz do Battlezone. Ponadto strona zawiera kilka ciekawych linków, a także dział poświęcony rozmaitym nowinkom ze świata gier.

SpecOps

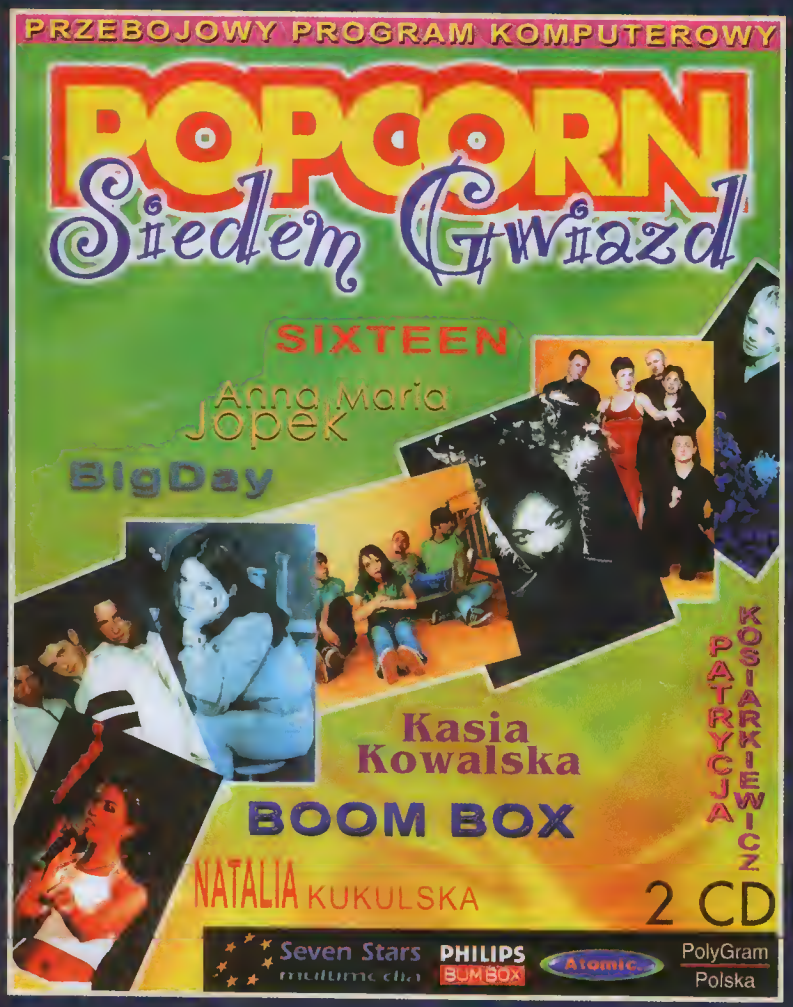
http://www.specops.org



Przed miesiącem opisywaliśmy grę SpecOps: Rangers Lead the Way i jej to właśnie poświęcona jest ta witryna. Znajdziesz tu mnóstwo danych na temat gry, z których na szczególną uwagę zasługuje sekcja poświęcona dostępnej w SpecOps broni. Ponadto można stąd ściągnąć różne przydatne pliki, jak choćby specjalny patch do gry obsługujący Voodoo 2. W obszernym FAQ znajdziesz rozmaite porady, a także rozmaite ciekawostki oraz nowinki dotyczące serii SpecOps (między innymi informacje na temat możliwości grania w SpecOps po sieci).

Wakacyjny Konkurs z Gwiazdami

w naszym programie:
*** ŚPIEWAJ Z GWIAZDAMI w duecie lub solo * POZNAJ ich historię i teraźniejszość ***
*** POSŁUCHAJ dema płyt * OBEJRZYJ zdjęcia i teledyski * GRAJ i baw się dobrze ***



a dzięki naszej gazecie
weź udział w konkursie
Seven Stars Multimedia i Świata
Gier Komputerowych i...

WYGRAJ RADIOMAGNETOFON

BUM BOX PHILIPS

+ system dźwięku przestrzennego INCREDIBLE SURROUND
+ cyfrowy tuner
+ głośniki BASS REFLEX
+ podbicie basów DYNAMIC BASS BOOST
+ zdalne sterowanie
+ 80W mocy muzycznej

Aby wziąć udział w losowaniu nagród odpowiedz na następujące pytania:

1. Jaki tytuł ma najnowsza płyta Kasi Kowalskiej?
   a) „Puls"
   b) „Pełna obaw"
   c) „Noc i dzień"
2. Ilu chłopaków śpiewa w grupie Boom Box?
   a) 3
   b) 4
   c) 5
3. Kto reprezentował Polskę na ostatnim festiwalu Eurowizji?
   a) SIXTEEN
   b) Perfect
   c) Natalia Kukulska

Odpowiedzi należy przesyłać na adres redakcji ŚGK wraz z naklejonym kuponem konkursowym, do 7 sierpnia 1998.

oraz dodatkowo:
+ 5 programów komputerowych
z firmy Seven Stars Multimedia

KUPON KONKURSOWY BUM BOX PHILIPS

Komputerowy Majste

ZRÓB TO SAM

Wychodząc z założenia, że komputer jest zawsze zbyt drogi, wielu użytkowników decyduje się na samodzielne złożenie zestawu komputerowego. Nic w tym dziwnego - ceny giełdowe od zawsze wyglądają zachęcająco. Również decyzja o rozbudowie już posiadanego PeCeta częściej kończy się wizytą na giełdzie niż w sklepie. Niezależnie zresztą od źródła, w którym planuje się dokonać zakupów, niezbędne jest wcześniejsze zastanowienie: co kupić i dlaczego. Próbę zwrócenia uwagi na niektóre aspekty doboru podzespołów komputerowych stanowi niniejszy tekst.

Do samodzielnego złożenia bądź rozbudowy komputera wystarczy w zasadzie trochę dobrej woli, nieco więcej gotówki oraz sporo zdrowego rozsądku. Dlaczego rozsądku? Bo zakładając, że nowo zakupione części nie są uszkodzone i zechcą działać z innymi elementami naszego zestawu (co nigdy nie jest przesądzone), istnieje zagrożenie nieświadomego ich niedopasowania. Niewłaściwe dobranie karty graficznej do monitora lub głośników do karty dźwiękowej to tylko przykładowe pułapki czyhające na zakupowicza, którego całą podstawę teoretyczną często stanowi to, co wyczyta w książce „... nie tylko dla orłów".

TEORIA

Zanim zagłębimy się w bardziej szczegółową analizę zasad wymienionych w tytule, zapoznajmy się z kilkoma ogólnymi, powszechnie znanymi i równie powszechnie ignorowanymi, stwierdzeniami.

Po pierwsze i najważniejsze, nie wszystko złoto, co się świeci. Pamiętajmy, że zakup ogólnie uznanych za najlepsze podzespołów nie gwarantuje sukcesu. To, że dana karta graficzna wygrała szereg testów, nie świadczy absolutnie, że jest najlepsza i spełni wszystkie nasze oczekiwania. Przykładem (i przestrogą) niech będzie fakt, że niektóre dyski twarde renomowanej firmy Seagate nie współpracują z płytami głównymi opartymi o chipset TX. Sytuacji takich jest więcej, na nieszczęście ostrzeżeń nie znajdzie się na pudełku z produktem. I tak, jak czasem podobnych wpadek nie da się uniknąć, tak czasem to, czy użytkownik będzie zadowolony z nowego nabytku zależy wyłącznie od niego samego.

Po drugie (też najważniejsze), nie wolno osądzać jakości produktu po jego cenie. Absolutnie nie jest prawdą, że najlepsze są produkty najdroższe. Nie jest to też nieprawdą, ale warto zadać sobie sprawę, że bardzo łatwo jest przepłacić. Przykładowo od zawsze drogie są dyski twarde firmy Caviar czy płyty główne firmy Asus. To jednak nie oznacza, że za nieco mniejsze pieniądze nie da się zrobić udanych zakupów. Jedyną przestrogą, o której należy pamiętać jest to, aby unikać wszelkiej maści produktów niefirmowych (tzw. noname). Nie warto później żałować swego skąpstwa borykając się z takimi problemami jak niekompatybilność czy brak sterowników.

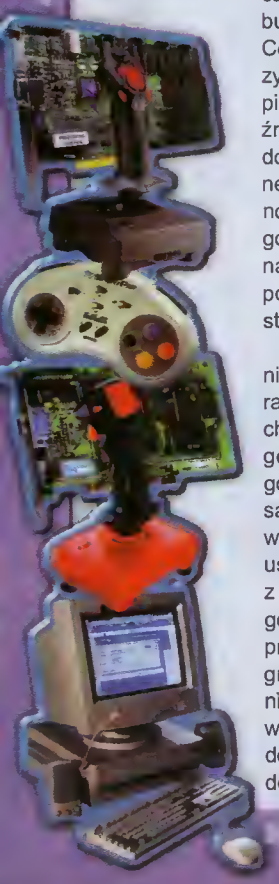
Wreszcie po trzecie (i wszyscy razem: też najważniejsze), niepożądaną cechą u pecetowca-majsterklepki jest indywidualność. Nie warto odkrywać Ameryki i kupować danej karty graficznej tylko dlatego, że posiada wyjście „TV-out" mimo posiadania 21-calowego monitora (OK, może trochę przesadzam z tym monitorem). Natomiast warto kupić coś sprawdzonego, ogólnie zaaprobowanego i uznanego za dobre. Krótko mówiąc - szukaj standardów. Nie ma nic złego w tym, że np. karty graficzne oparte na dobrych układach (np. Tseng ET6000) mnożą się na rynku niczym króliki. To może jedynie oznaczać, że stają się one czymś w rodzaju lokalnego standardu (lokalnego w czasie, oczywiście), że łatwo dostępne będą sterowniki, że oprogramowanie będzie potrafiło zrobić z nich użytek.

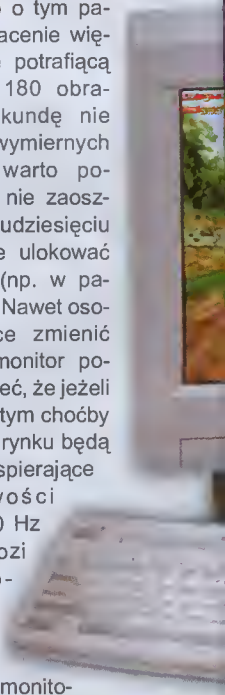
Mając na uwadze powyższe zasady, można śmiało chwytać portfel i kierować się w stronę najbliższego sklepu bądź giełdy komputerowej.

PRAKTYKA

W praktyce wszelkie systemowe „niedopasowania" można sprowadzić do czterech zagadnień. Pierwszym z nich jest prawidłowy dobór pary karta grafiki - monitor.

Większość monitorów występujących w przyrodzie (chodzi o popularne czternastki i piętnastki) ma w zależności od rozdzielczości ograniczone pasmo częstotliwościowe. Oznacza to, że nie są one w stanie odświeżać obrazu częściej niż 72-85 razy na sekundę. Dokonując zakupu karty graficznej warto o tym pamiętać: zapłacenie więcej za kartę potrafiącą generować 180 obrazów na sekundę nie przyniesie wymiernych korzyści i warto pomyśleć, czy nie zaoszczędzić kilkudziesięciu złotych i nie ulokować ich inaczej (np. w pamięci RAM). Nawet osoby planujące zmienić niebawem monitor powinny wiedzieć, że jeżeli zaczekają z tym choćby pół roku, na rynku będą już karty wspierające częstotliwości powyżej 200 Hz i znowu grozi niedopasowanie. Poza tym posiadanie dobrego monitora niejako wymusza zakup





rklepka czyli zasady doboru komponentów zestawu komputerowego

przyzwoitej karty grafiki. Nawet 21-calowy monitor najnowszej generacji nic nie wskóra współpracując z półmegowym Tridentem pamiętającym paleozoik.

Drugim istotnym zagadnieniem jest umiejętne dobranie zestawu głośnikowego do karty dźwiękowej. Po uwagi dotyczące doboru głośników warto sięgnąć do poprzedniego numeru ŚGK, tu natomiast zaznaczmy, że współczesne karty dźwiękowe mają na tyle dobre parametry, że w 90% to właśnie zestaw głośnikowy odpowiedzialny jest za degradację jakości dźwięku. Jako że ceny zupełnie dobrych zestawów wyposażonych w subwoofer nie przekraczają 300-400 zł, nieporozumieniem wydaje się być przesadna oszczędność na tym polu. Producenci gier już się nauczyli, że oprawa dźwiękowa programu pod względem ważności w niczym nie powinna ustępować jakości grafiki. Bierzmy z nich przykład i doceńmy wrażenia dźwiękowe oferowane przez dzisiejsze gry. Bez przyzwoitego zestawu głośnikowego będzie to zadanie wyjątkowo trudne i prawdopodobnie nie pomoże nawet Kreator Szablonów.

Trzecim aspektem, na który trzeba zwrócić uwagę jest powszechnie praktykowane kupowanie na wyrost. Oznacza to, że wiele osób decyduje się na zakup elementów komputera o wyśrubowanych parametrach z nadzieją, że nowy nabytek pokaże swe możliwości po face-liftingu reszty komputera. Często jest to postępowanie błędne, gdyż praktyka pokazuje, że zanim większość użytkowników dokona aktualizacji swego PC, „nowy" nabytek zdąży się zestarzeć. Klasycznym przykładem takiego postępowania byłoby zakupienie akceleratora Voodoo 2 do komputera P100 z nadzieją na rychłą wymianę płyty głównej i procesora. Na wspomnianym P100 karta VD2 i tak będzie działać porównywalnie do VD1. Akceleratory 3Dfx drugiej generacji żądają dużej mocy obliczeniowej od procesora, więc ich zakup ma sens np. przy Pentium II. A zanim użytkownik kupi wspomniane Pentium II, na rynku będzie już Voodoo 3 i kółko się zamknie.

Ostatnią sprawą godną uwagi jest zrozumienie „zasady wąskiego gardła" głoszącej, że komputer jest tylko tak szybki, jak jego najwolniejszy element. Oznacza to konieczność dopasowywania do siebie poszczególnych podzespołów pod względem szybkości. Przykładowo, nawet jeżeli mamy bardzo szybki procesor, to należy jeszcze zadbać o odpowiednią ilość pamięci. W przeciwnym bowiem wypadku komputer będzie często korzystał z twardego dysku - a jeżeli ten ostatni nie zapewni odpowiedniej szybkości - to klops. Proramy będą się wlekły, mimo że to P200 MMX. Tak jest niemal z każdym innym elementem zestawu. Ostatnio np. popularna staje się magistrala AGP umożliwiająca przechowywanie danych graficznych (np. tekstur) w pamięci RAM. Innym pomysłem jest technologia dźwiękowa polegająca na przechowywaniu w pamięci RAM próbek WaveTable. A to przecież nie jedyne zastosowania RAM-u. Biedna pamięć RAM - jeżeli nie będzie odpowiednio szybka, najpewniej zagotuje się i odmówi współpracy.

W SUMIE

Wyż\niektóre pryszcze na twarzy komputero-składactwa. Dobrze jednak obrazują ogólne zasady postępowania, których należy się trzymać rozbudowując swój zestaw komputerowy. To, mam nadzieję, wyjaśnia wymóg kierowania się zdrowym rozsądkiem, o którym wspomniałem na początku. Po prostu należy odpowiednio wcześniej zastanowić się, czy rzeczywiście to, na co tak się „napaliliśmy", stanowi przepustkę do skarbca spełnionych marzeń, aby po pierwszych zachwytach nie krzyczeć „Sezamie otwórz się - ja chcę wyjść!" (jak napisał nieoceniony Stanisław Jerzy Lec).

Poza tym, nikt raczej nie zaprzeczy, że kierowanie się zdrowym rozsądkiem to dobry pomysł. Więc wyrabiajmy u siebie ten nawyk - nigdy nie wiadomo, kiedy się przyda.

Piotr Gontarek

Direct3D vs. OpenGL

CZ KAŻDY GRACZ MEDIUM POWINIEN

O co poszło?

Świat graczy z uwagą zapewne śledzi trwającą już drugi rok bitwę o ustanowienie standardu w dziedzinie akceleratorów 3D. Dla producentów oczywiste jest, że śmietankę spije tylko zwycięzca - autor standardu przemysłowego, więc starają się za wszelką cenę wypromować swój produkt. Wynik końcowy wspomnianej wojny interesuje też (nawet bardziej) graczy. Oni bowiem stanowią siłę nabywczą, która pragnie trafnie ulokować swe pieniądze, dokonując zakupu produktu, który nie odejdzie do lamusa w trzy miesiące po premierze.

Nie wszyscy jednak zdają sobie sprawę, że walki toczą się również na innym polu, nie mniej ważnym. Chodzi mianowicie o ustanowienie standardu API (Application Programers Interface) czyli sposobu, w jaki zostanie wykorzystana moc akceleratorów. API, umożliwiając pisanie programów niezależnych od warstwy sprzętowej, stanowi uniwersalne narzędzie służące do obsługi akceleratorów 3D (a także kart dźwiękowych itp., nas jednak dzisiaj absorbuje interfejs graficzny).

Pomijając rdzenne sterowniki kart 3D (jak np. ***Glid***e firmy ***3Dfx***) w szranki o uniwersalny API stają dwaj zawodnicy: **Microsoft Direct3D** oraz **Silicon Graphics OpenGL**.

Zawodnik: Direct3D

Największą zaletą **Direct3D** jest to, że za wszystkim stoi **Microsoft**. Fakt ten stanowi gwarancję, że jest to standard (nomen omen) otwarty i wciąż ewoluujący, co rokuje powstawanie wersji coraz lepszych, stabilniejszych i wyposażonych w wydajniejszy interfejs. Za zaletę należy także uważać o wiele lepszą kontrolę nad teksturami (zarówno załadowanymi, jak i niezaładowanymi do pamięci), niż ma to miejsce w przypadku **OpenGL**. Jak do tej pory jednak **Direct3D** ma wśród programistów sławę API niedopracowanego, słabo zoptymalizowanego i z kiepską dokumentacją. Kilka linijek kodu **OpenGL** odpowiada niekiedy kilku stronom programu w **Direct3D**. Do zalet nie można także zaliczyć nieprzenośności kodu **Direct3D** - programy wykorzystujące API **D3D** praktycznie przypisane są do Win95 (nadzieję stanowi Windows NT 5.0 wyposażone standardowo w DirectX, a więc i **Direct3D**). Jakość implementacji **D3D** w poszczególnych dostępnych na rynku akceleratorach i ich sterownikach również pozostawia sporo do życzenia. Często zdarza się, że dana gra wygląda zupełnie inaczej na dwóch kartach teoretycznie zgodnych z **Direct3D**. A do tego na obydwu nie najlepiej. Jednak przy odrobinie wysiłku gry zaprojektowane dla **Direct3D** mają szansę wyglądać rewelacyjnie, czego przykładem są takie tytuły jak „Redline Racer" czy „Dungeon Keeper Gold".

Ponieważ większość produkowanych współcześnie gier działa pod nadzorem Windows 95, wielu producentów decyduje się na implementację **Direct3D** - zapewne głównie ze względu na dar przekonywania specjalistów z **Microsoftu**.

Zawodnik: OpenGL

Tego zawodnika cechują: długi staż pracy (obecność na rynku od wielu lat), niezawodność sprawdzona na wysokiej klasy komputerach typu hi-end i świetna jakość grafiki osiągalna stosunkowo niewielkim nakładem pracy. Dobrej jakości, ogólnodostępna dokumentacja, obszerne przykłady zastosowań oraz krótki czas przyswajania zasad **OpenGL** są dodatkowymi atutami dla programistów. Dla użytkowników zaś nie bez znaczenia jest szybkość działania aplikacji oraz ich uniwersalność: standard **OpenGL** nie jest przywiązany do żadnej platformy sprzętowej czy systemu, nie stanowi zatem problemu granie w ***GLQuak***e zarówno w Windows 95 i NT, jak i na stacjach wyposażonych w inne niż Intel procesory, system operacyjny UNIX i karty grafiki zgodne z **OpenGL**. Istnieje np. port ***GLQuak***e na procesory Alpha, a także wersja działająca pod systemem Linux.

Na dowód łatwości implementacji algorytmów **OpenGL** przytoczmy, że John Carmack (programista ***id Softwar***e) już po kilku miesiącach obcowania z tym standardem był w stanie napisać wersję ***GLQuak***e. Ten sam John Carmack podjąwszy próbę napisania ***QuakeD3D*** bardzo szybko stwierdził, że ma lepsze rzeczy do roboty.

Na koniec należy uczciwie przyznać, że **Microsoft**, mimo zrozumiałego promowania technologii **Direct3D**, umieścił w swych systemach Windows 95 i Windows NT obsługę standardu **OpenGL**.

Ring wolny

Na początku sprawy toczyły się zgodnie z planami potentata z Redmond. Stacje robocze za 200 tys. baksów miały swój **OpenGL**, a użytkownicy Windy - swój **Direct3D**. Pierwsze starcie miało bardzo gorący przebieg: ***id Software*** udostępniając port **OpenGL** do „Quake'a" (***GLQuake***) wystosowało tym samym taki cios, że **Microsoft** musiał się poczuć jak po drinku z etyliny 94 wzbogacanej uranem 235. ***GLQuake***, choć działający tylko w oparciu o mini-driver zawierający podzbiór komend **OpenGL**, ustanowił swoisty ideał tego, jak powinna wyglądać i z jaką szybkością działać porządnie napisana gra.

Na wyzwanie ***id*** firma **Microsoft** odpowiedziała poprawionym **Direct3D** będącym składnikiem DirectX 5.0, z kolei przeciwnikom **Microsoftu** za argument może posłużyć ***Quake 2*** (też obsługujący **OpenGL**), przewyższający jakością grafiki większość tytułów opartych na **D3D**. Na tym nie koniec. **Microsoft** zapowiedział, że **Direct3D 6.0**, którego premiery spodziewamy się w okolicach wakacji, będzie zawierał wszystko, czego brakowało w poprzednich wersjach (np. multitexturing, czyli możliwość nakładania na obiekt kilku tekstur w czasie pojedynczego procesu renderingu), a dodatkowo będzie posiadał świetną dokumentację. Zapewne odpowiedzią świata **OpenGL** będzie cała masa tytułów opartych o engine „Quake'a 2", których premiery spodziewane są w niedalekiej przyszłości („Sin", „Halflife", „Daikatana". Cała ta wojna przypomina pewną zabawną historię ze świata przyrody: kiedy na przestrzeni ewolucji ćmy upodobniły się na tyle do środowiska, że skutecznie uniemożliwiło to polowanie na nie, u nietoperzy wykształcił się narząd echosondy (sonaru). Wtedy ćmy zaopatrzyły się we włoski pokrywające ich ciało, odbijające ultradźwięki wysyłane przez nietoperze. W odpowiedzi na to, owe nietoperze zaczęły latać chaotycznym zygzakiem zwiększając prawdopodobieństwo upolowania owada. Ćmy wtedy „umyśliły", że gdy wykryją nietoperza - będą składały skrzydła i jak kamień spadały na ziemię, by przeczekać niebezpieczeństwo. Aktualnie prawdopodobnie czekamy, aż u nietoperzy wykształci się Detektor Spadniętych Ciem.

Wracając do tematu zauważmy, że bitwa o API 3D toczy się pomiędzy **Direct3D** silnie zachwalanym przez **Microsoft**, a **OpenGL** nie zachwalanym przez nikogo oprócz kilku zapalonych programistów. Firma **Silicon Graphics** nie stara się promować **OpenGL** jako API dla gier, a mimo tego wszystkie argumenty przemawiają za takim właśnie rozwiązaniem. Dlatego sam fakt nawiązania wspomnianej walki świadczy o dużym potencjale technologii **OpenGL**. Niestety, chwilowo nie zanosi się na szybkie wyłonienie zwycięzcy, na szczęście jednak jednoczesne istnienie dwóch niezależnych API 3D jest możliwe tak samo jak było możliwe istnienie systemów PAL i SECAM w telewizji. Mimo iż na dziś dzień ilość tytułów działających pod kontrolą **Direct3D** bije na głowę ilość gier wykorzystujących **OpenGL**, wyraźnie widać zainteresowanie niektórych producentów standardem **Silicon Graphics**. Za przykład niech posłuży mało znana firma Hawk opracowująca aktualnie engine 3D w całości oparty na **OpenGL**, umożliwiający bardzo efektywne pisanie bardzo efektownych gier. Projekt firmy Hawk już dziś spotkał się z dużym zainteresowaniem producentów gier.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt całego zamieszania: w przypadku **Direct3D** mamy oficjalnego winnego wszystkich potencjalnych niedoróbek, zawieszeń systemu, niekompatybilności itp. Jest nim po prostu firma Billa Gatesa, odpowiedzialna np. za

proces certyfikacji driverów. Więc jeżeli coś nie działa - jest na kogo psioczyć. Jeżeli natomiast chodzi o **OpenGL**, to w przypadku jakichkolwiek zarzutów dotyczących działania aplikacji trudno ustalić jednoznacznie winnego. Może to być producent układów lub samej karty 3D, może to być autor sterowników, może autor gry, a może nawet autor systemu operacyjnego. Wiadomo jednak, że wina zbiorowa w praktyce oznacza brak winy. I nie można powiedzieć: Zły Billu, popraw się!

A zwycięzcą jest...

Zwycięzcą jest oczywiście gracz, który kupi sobie akcelerator zaopatrzony zarówno w sterowniki **Direct3D**, jak i **OpenGL**. Wtedy będzie można dalszy przebieg walki obserwować z loży, mając pewność, że nie zostanie się na przysłowiowym lodzie. Pretendentem do otrzymania palmy pierwszeństwa i niekwestionowanym liderem wśród kart 3D wydają się być akceleratory ***3Dfx: Voodoo*** i ***Voodoo 2*** (zwłaszcza, że ostatnio firma ***3Dfx*** udostępniła długo oczekiwane sterowniki pełnego wsparcia **OpenGL** dla tych kart). Jednak ponieważ konkurencja na rynku akceleratorów jest ostra i w czołówce robi się coraz ciaśniej - nie uprzedzajmy faktów...

Piotr Gontarek

JACY BĘDZIEMY JUTRO?

modele społeczeństw przyszłości w grach komputerowych

KK'N'D

KK'N'D

Powodem, który skłonił mnie do napisania tego artykułu był jeden z odcinków serialu „Star Trek: The Next Generation", w którym padło banalne z pozoru stwierdzenie, iż cywilizacja ludzka dwudziestego trzeciego wieku cechuje się zupełnie inną skalą wartości, niż ma to miejsce obecnie, nie przywiązując wagi np. do rzeczy materialnych. Szczerze przyznam, iż zagadnienie to wydało mi się szczególnie interesujące, jako że dość trudno uwierzyć, aby w ciągu ok. trzystu lat nasz gatunek zmienił swą mentalność w tak ogromnym stopniu, aby pozbyć się jednego z podstawowych aspektów swego istnienia - materializmu. To z kolei skłoniło mnie do rozważań nad ogólniejszą kwestią: jak bardzo człowiek przyszłości będzie w stanie się zmienić i jaką drogę rozwoju obierze? Nad powyższym problemem zastanawiają się uczeni i pisarze, warto zatem sprawdzić, jak społeczeństwo przyszłości widzą twórcy gier komputerowych. Mieliśmy już okazję podejmować podobne tematy wielokrotnie, a oto próba odpowiedzi na postawione przeze mnie pytania.

Zagadnienie tworzenia modeli społeczności ludzkich nie należy bynajmniej do nowych, bowiem już starożytni podkreślali jego wagę. Myślenie racjonalne, w pełni rozumowe, wykazywało się bardzo ścisłym powiązaniem z wieloma ówczesnymi prądami filozoficznymi. Wskazują na to poglądy Talesa z Miletu, Anaksymandra i innych uczonych, znamienne dla pierwszego okresu rozwoju greckiego „polis". Podobne kierunki myślowe podtrzymywane były w ciągu całej ludzkiej historii, że wspomnę tylko prace Karla Poppera na temat teorii społeczeństwa otwartego, czy też dzieła Karola Marksa. We wszystkich tych koncepcjach pojawia się motyw człowieka jako istoty stadnej, której rozwojem można pokierować i w ten sposób osiągnąć bardziej ogólny cel. Co więcej, wszelkie eksperymenty zdają się tę teorię potwierdzać. A jednak uczonym coraz trudniej przewidzieć, w którą stronę uda się ludzkość, a to dzięki bardzo niebezpiecznej sile - nauce, która jest nieprzewidywalna, a na pewno trudno wyliczalna.

Pomimo takich kłopotów z nauką, techniki w grach komputerowych jest pełno i w przeciwieństwie do prawdziwych futurologów, najwyraźniej niespecjalnie ona przeszkadza twórcom tworzyć wizje przyszłości. Zasadniczo autorzy nie mają większych wątpliwości, iż człowiekowi uda się rozwinąć naukę w dostatecznie dużym stopniu, aby rozpocząć podróże kosmiczne na poważną skalę. Niewielka jest liczba dzieł, które sugerują inną kolej rzeczy. Do takich z pewnością należy zaliczyć „KK'N'D", w której wojna nuklearna podzieliła mieszkańców Ziemi na dwa plemiona: jedno, bezwzględnie podporządkowane władzy wojskowej na wzór Sparty (czyli „Przeżyci") oraz drugie, powracające do tradycji prymitywnych szczepów indiańskich („Mutanci"). W obu przypadkach są to systemy znacząco podobne do totalitarnych i podporządkowane jednemu celowi, a mianowicie wojnie. Nie da się zresztą ukryć, iż jest to motyw bardzo często w grach wykorzystywany i, co tu dużo mówić, niezbyt oryginalny.

Innym czarnym scenariuszem z wojną atomową w tle zajmuje się hit rolplejowy ostatnich miesięcy - „Fałlout". Tutaj także wszystko jest jasne: technika przyniosła ludziom zgubę i ci zmuszeni są teraz walczyć o przetrwanie na powoli umierającej planecie. Życie w schronach, jakkolwiek znośne, stanowi znaczne ograniczenie wolności, a przy tym narzuca hierarchiczny układ władzy - społeczność taka jest niczym załoga okrętu, w którym wzajemne zależności wpływają na przeżycie całej grupy.

W aspekcie tych dwóch gier nieco inną, choć równie pesymistyczną wizję społeczności przyszłości oferuje gra pt. „Dark Earth". Tutaj katastrofa przyszła z zewnątrz, niezależnie od ludzi, i spowodowała upadek wszystkiego, co nasza cywilizacji zdołała osiągnąć. Prawie wszystkiego, bo jednak pośród ruin pojawiają się pamiątki z przeszłości, które pomagają budować przyszłość. Niemniej społeczność ludzka cofnęła się niejako w rozwoju i stworzyła coś w rodzaju systemu kasowego z wyraźnym podziałem ról.

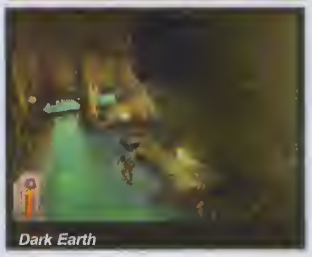
Z podanych powyżej przykładów wynika, iż zdaniem twórców gier w ekstremalnych warunkach ludzkość przeobrazi się w społeczność rządzoną rygorystycznymi prawami, bardzo niebezpiecznie zbliżoną do ustroju reżimowego. Natomiast ludzie jako tacy ich zdaniem się nie zmienią. Co gorsza, pomimo tragedii, która w takim scenariuszu stałaby się ich udziałem, nic nie zmieniłoby się na płaszczyźnie stosunków międzyludzkich, zaś agresja nadal byłaby fundamentalną cechą naszego gatunku.

Poza kilkoma wyjątkami nasze horyzonty pod względem technolo-

Fallout

Fallout

Dark Earth


Dark Earth

Blade Runner

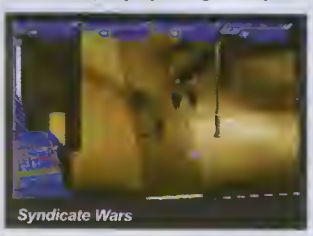
Blade Runner

gicznym, miast totalnej zagłady, zazwyczaj wiążą się jednak z rozwojem, co wcale nie znaczy, że rozwój ten jest zbawienny. Wraz z postępem nauki rodzą się coraz poważniejsze pytania dotyczące miejsca człowieka w tym nowym i nierzadko obcym świecie, a przy tym naturalną kolejną rzeczy, większym możliwościom technicznym towarzyszy nieodmiennie potężniejsza władza nad innymi. Doskonałym przykładem służyć może broń masowego rażenia, w szczególności jądrowa, której Amerykanie nie wahali się użyć przeciw Japończykom podczas II Wojny Światowej. W grach komputerowych gadżet ten jest raczej rzadko wykorzystywany (chyba że mamy do czynienia z terrorystami), ustępując miejsca zabawce o wiele subtelniejszej - cybernetyce. Jej orędownikiem na polu fantastyki naukowej był m.in. Philip K. Dick. Właśnie na podstawie jego noweli pt. „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?" powstał słynny film „Blade Runner", a ostatnio gra pod tym tytułem. Stanowi ona bardzo śmiałą próbę ukazania ciemniejszych stron wpływu techniki na nasze życie. Pomimo, iż ludzie żyją w wielkich miastach, wypełnionych budynkami o imponujących rozmiarach, a najtrudniejsze i najniebezpieczniejsze zadania wykonują za nich roboty, nie jest to świat szczęśliwy. Ponad głowami zwykłych mieszkańców majestatycznie i złowieszczo wznosi się budynek korporacji Tyrella, a naprawdę wykorzystywanymi istotami są obdarzone świadomością maszyny. „Blade Runner" nie tylko przygnębia, ale również zmusza do zagłębienia się w najmroczniejsze zakamarki naszego jestestwa.

Podobne podejście preferują autorzy obu części „Syndicate" z firmy Bullfrog, przedstawiając niedaleką przyszłość, w której wartość ludzkiego „być albo nie być" sprowadza się do małego układu scalonego umieszczonego w czaszce. Tak naprawdę spokojni obywatele, znajdujący się w szponach komercji, nawet nie podejrzewają, iż są tylko pionkami w grze potężnych organizacji, toczących ze sobą walki. Bardzo istotnym jest tu motyw tajnej organizacji, sprawującej władzę z ukrycia. Został on zresztą kilkakrotnie wykorzystany w innych programach. Jednym z nich jest „Normality Inc.", w którym główny bohater powoli odkrywa, kto naprawdę rządzi jego rodzinnym miastem, a mianowicie Neutropolis. Znamienne jest tu uczynienie wiodącą postacią punka, który symbolizuje sprzeciw wobec wszelkiego zniewolenia i tak się w gruncie rzeczy zachowuje. Terror żołnierzy-Normów nie jest oczywiście jedynym; podobny schemat zastosowano w doomowcu pt. „Cybermage", gdzie władzę sprawuje Necrom, tajemnicza postać władająca światem rzeczywistym i wirtualnym niczym bóg. Warto wreszcie zwrócić uwagę na dwa programy Originu - „Crusader: No Remorse" oraz „Crusaders: No Regret". Wizja w nich przedstawiona przypomina nieco tę z „Blade Runnera" - potężna, zbrodnicza organizacja rządzi światem, przeprowadzając tajne badania na Księżycu, jednocześnie okłamując większość społeczeństwa. Charakter tej historii jest jednak bardziej optymistyczny - oto bowiem jeden z zabójców syndykatu wypowiada mu posłuszeństwo i rozpoczyna krwawą krucjatę (oczywiście, zakończoną sukcesem).

Cybermage

Cybermage


Syndicate Wars

Syndicate Wars

Wszystkie powyższe modele społeczeństwa stanowią bardziej lub mniej utajoną formę totalitaryzmu, realizując tym samym spiskową teorię społeczeństw Karola Marksa, która zakłada możliwość sterowania całą populacją przez niewielką grupę ludzi. W grach komputerowych występują jednak bardzo często nieco liberalniejsze systemy. Jak stwierdził John F. Kennedy, „demokracja jest najgorszym rozwiązaniem, jednak inne są jeszcze gorsze", nic zatem dziwnego, że właśnie po ten model sięga się obecnie z lubością. Waga powyższego posunięcia ujawnia się w szeregu programów, których temat przewodni stanowi zmaganie całej cywilizacji z wielkim zagrożeniem (najczęściej jest to wojna z inną cywilizacją). Doskonałym przykładem służyć może „Wing Commander", bowiem siły Konfederacji Ziemskiej dowodzone są przez senat złożony z przedstawicieli wszystkich zamieszkanych światów. Inna sprawa, że w programie tym przedstawia się także ciemniejsze strony demokracji: wolny rynek, bezrobocie, wysoka przestępczość. Pomijając ten ciekawy aspekt, w grach tego typu podczas konfliktu zbrojnego strona pozytywna, niosąca ze sobą ideały wolności i braterstwa, zwykle występuje właśnie jako obrońca demokracji. Tak jest właśnie w „Wing Commanderach" czy ich konkurentach, serii gier ze świata „Gwiezdnych wojen" bądź innej symulacji kosmicznej pt. „I-War", tak też jest w serialu oraz w grach z cyklu „Star Trek", gdzie siły ludzkości zmagają się z rasami podporządkowanymi przywódczym jednostkom: Romulanami (mającymi zapewne stanowić odniesienie do Rosjan), Klingonami (ani chybi kraje arabskie), czy Ferengi (czyżby Izrael?). Również dzieło Microprose, „X-COM: Apocalypse" przedstawia wolnych ludzi walczących z obcymi. Wszak wielkie miasta nie są trzymane żelazną ręką dyktatora, lecz mądrze dowodzone przez burmistrza i jego świtę, a wszelkie działania ograniczające swobodę obywateli podyktowane są wyłącznie dbałością o ich bezpieczeństwo. Co więcej, podobnie mają się sprawy w węgierskich strategiach: „Reunion" oraz „Imperium Galactica" (inne znane gry tego typu to „Utopia", „K240", „Deadlock", „Afterlife"). Chociaż grający sprawuje teoretycznie nieograniczoną władzę nad swymi ludźmi, musi się z nimi liczyć i spełniać ich zachcianki - budować centra rozrywki, zmniejszać podatki itp. Czyżby istotnie był to najlepszy z możliwych systemów?

Biorąc pod uwagę kierunki i trendy, które stają się dla nas chlebem powszednim wraz z przełomem tysiącleci, już teraz można twierdzić, że cywilizacja przyszłości z całą pewnością będzie bardziej zintegrowana, niż ma to miejsce obecnie. Już dziś, dzięki Internetowi możemy połączyć się z dowolną osobą na całym świecie. Rola mediów w życiu szarego człowieka rośnie bez ustanku, a wraz z nią nabiera znaczenia nowe zagrożenie, tj. wykorzystanie tychże do manipulowania całą społecznością. Taką, jakże niepokojącą perspektywę, przedstawił m.in. Stephen King w noweli przełożonej na film „Running Man" („Uciekinier") z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej. Telewizyjny show, który z założenia winien dostarczać wyłącznie rozrywki, staje się monstrum, zniewalającym widzów i stanowiącym narzędzie nacisku władzy. Wagę telewizji dostrzegli programiści z Westwood podczas produkcji niewątpliwego przeboju, „Command & Conquer". Czołówka gry wprowadza odbiorcę w świat niedalekiej przyszłości właśnie za pomocą przeglądu kanałów telewizyjnych. Na tym zresztą się nie kończy, wszak w trakcie kampanii jesteśmy świadkami tworzenia za pomocą mediów mistyfikacji mającej na celu oczernienie sił GDI. Wreszcie zakończenie stanowi fragment dziennika telewizyjnego, w którym dziennikarka ochoczo zdaje sprawozdanie z ostatecznej rozprawy ze zbrodniczą organizacją NOD. Czyżby człowiek jutra większość czasu spędzał przed ekranem telewizora?

X-COM: Apocalypse

X-COM: Apocalypse

Imperium Galactica

Imperium Galactica

Carmageddon

Carmageddon

Command & Conquer

Naturalnie wpływ mediów i popkultury da się również zauważyć w innych dziełach, jak choćby „Syndicate" czy „Blade Runner". Programy te są po prostu przesiąknięte klimatem monumentalnych reklam i napisów wyświetlanych na wielkich, latających projektorach. Chcesz polecieć na Marsa, zwiedzić dalekie kraje? Nie ma sprawy, wszelkie, choćby najbardziej fantastyczne pomysły, są w zasięgu ręki. Przemysł rozrywkowy niewątpliwie pełni tu wiodącą rolę i ma znaczący wpływ na psychikę mieszkańców. Bardzo jaskrawo, niemal groteskowo, przedstawiono ten problem w „Normality Inc.", gdzie indoktrynacja za pomocą telewizji jest tak powszechna, iż jej oglądanie stało się nie tyle przywilejem, ile obowiązkiem.

Przyszłość nie musi się jednak kończyć na zmaganiach między demokracją a totalitaryzmem. Jakie są inne możliwości? Programiści pokazują, że takowe istnieją. Najciekawszy pomysł przyszedł od firm Activision oraz Westwood, z tym, że obie wykorzystały temat z innej dziedziny (gry „bez prądu" i książki). Chodzi tu oczywiście o „Mechwarriora 2" i „Dunę". Cóż łączy oba produkty? Właśnie schemat cywilizacji ludzkiej w odległej przyszłości. Państwa i narody nie istnieją, bowiem granice wraz z rozwojem techniki uległy całkowitemu zatarciu, przenosząc się w przestrzeń kosmiczną. Podstawą wspólnoty stają się w przypadku wszechświata Franka Herberta wielkie rody, natomiast w dziele drugim - klany wojowników. Przynależność do jednego z nich wyznacza jednocześnie miejsce w hierarchii. Istotną różnicę dostrzegamy w podejściu do technologii. „Duna" jest niejako bardziej humanistyczna, bowiem wszystkie wydarzenia mające wpływ na rozwój wypadków związane są z ludźmi i od nich zależne. Natomiast społeczność „Mechwarriora 2" opiera się na kulcie maszyny, bojowego robota zwanego battletechem. Tylko on jest ważny, pilotów i żołnierzy można zastąpić. Nie jest to zresztą pierwszy przypadek tak daleko posuniętego zaufania pokładanego w automatach.

Konkurencyjnym pomysłem jest fabuła gry „Chaos Overlord", gdzie zorganizowana przestępczość sięga po władzę w mieście, posługując się najnowszymi zdobyczmi techniki, co trzeba przyznać jest bardzo prawdopodobne. Co gorsza, ludność miejską traktuje się tu dosłownie jak bydło rzeźne, którego jedynym zadaniem jest zapewniania dobrobytu bandyckim gangom. Dobre chociaż to, że wojna o władzę toczy się nie kosztem tejże ludności, ale właśnie gangów i ich członków. Ale i tak bardzo to pesymistyczny scenariusz.

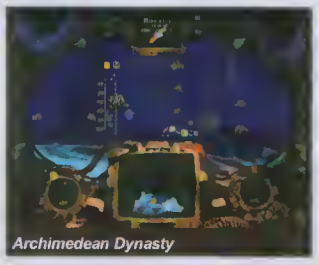
Nieco inne spojrzenie prezentowane jest przez twórców gier, chciałoby się rzec „sportowych". Niestety, tak naprawdę nie chodzi tu jednak o zwykłe zmagania na boisku, ale o brutalną i niebezpieczną zabawę, w której stawką może być nawet życie zawodników. Temat ten w kinie realizowany był m.in. w dość średnim filmie z Rutgerem Hauerem pt. „Salute for the Jugger". Chodzi tu o to, że gra, mniej lub bardziej wymyślna, staje się jedynym celem, sensem życia ludzi ogarniętych beznadzieją otaczającego ich świata, lub po prostu znudzonych monotonią egzystencji. O taki schemat pokusili się twórcy „Speedball 1i 2", „Hyperblade", „Cybar Gladiators" czy „Carmageddonu". Naturalnie, jest to swego rodzaju przejaskrawienie, ironia, ale jednocześnie ostrzeżenie przed popadaniem w skrajności. Obraz społeczności ludzkiej w całości ogarniętej szaleństwem zawodów jawi się jako bardzo niepokojący. Jest to wszak rodzaj fanatyzmu, zaślepienia, a ten, jak pokazują współczesne przykłady, może okazać się w skrajnym przypadku śmiertelnie niebezpieczny.

Osobną historię stanowią próby umieszczenia człowieka przyszłości w zupełnie odmiennym środowisku. Może być nim na przykład woda - i tu wymienić należy „Subwar 2050", „SubCulture", „Archimedean Dynasty" oraz „Deadly Tide", albo też obca planeta - patrz: „Alien Legacy" czy „Outpost". Zapewne jest to chęć sprawdzenia, jak ludzkość zachowa się w ekstremalnych warunkach, do jakich powyższe niewątpliwie należą. Ostatecznie twórcy dochodzą do wniosku, iż wielkie zmiany nie nastąpią - nadal będzie to ta sama cywilizacja, tyle że w zmienionej scenerii, nadal skala wartości pozostanie ta sama, a ludzkość bez trudu przystosuje się do nowych warunków, rozpoczynając na nowo swą radosną egzystencję. Nawet inwazja obcych agresorów nie może zmienić tego stanu rzeczy.

Dochodzimy wreszcie do miejsca, w którym należy odpowiedzieć sobie na pytanie postawione we wstępie: czy ludzie zdołają zmienić się w dostatecznym stopniu, aby zmienić wartości, które kierowały ich postępowaniem przez ostatnie kilka tysięcy lat? Jeśli oprzemy się na schematach przedstawianych przez autorów gier komputerowych, odpowiedź będzie raczej negatywna. Bez względu na to, jaka będzie sytuacja, pozostaniemy sobą. Oznacza to, iż nie zaprzestaniemy gromadzenia dóbr doczesnych, pozostanie pociąg do władzy, a większość wysiłku myślowego poświęcona będzie na konstruowanie nowych urządzeń do zabijania. Że niby pesymistyczne? To prawda, ale nikt nie obiecywał, że przyszłość będzie świetlana. Naturalnie wszelkie te obrazy są nieco zniekształcone naszym subiektywnym spojrzeniem, człowieka XX wieku, jednak historia pokazuje, że wszelkie ziemskie cywilizacje (o innych na razie nic nie wiemy) rozwijały się w podobny sposób. Albo zatem pogrążymy się w chaosie, albo przetrwamy w podobnej formie najbliższe kilkaset lat. Natomiast przedstawienie losów gatunku Homo Sapiens rodem ze „Star Treka" można chyba spokojnie włożyć między bajki.

Piotr Bilski
„Alien"

Outpost


Archimedean Dynasty

Archimedean Dynasty

Archimedean Dynasty

Mechwarrior 2

SubCulture

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Riven	(4)
2.	Lemmings 3D	(1)
3.	Monopoly	(2)
4.	Tetris	(3)
5.	Chessmaster 5000	(5)
6.	Zagadki Lwa Leona	(10)
7.	11th Hour	(9)
8.	The Incredible Machine 3	(6)
9.	Shivers	(8)
10.	Push Over	(P)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	Quake 2	(1)
2.	Grand Theft Auto	(3)
3.	Tomb Raider 2	(2)
4.	FIFA 98	(4)
5.	MDK	(5)
6.	World Cup 98	(N)
7.	Croc, Legend of the Gobbos	(10)
8.	NBA Live 98	(6)
9.	Target	(N)
10.	Unreal	(N)

PRZYGODOWE

1.	Blade Runner	(1)
2.	Ace Ventura	(2)
3.	Jack Orlando	(6)
4.	Reah	(9)
5.	Titanic	(4)
6.	Dark Earth	(8)
7.	The Curse of Monkey Island	(3)
8.	Little Big Adventure 2	(5)
9.	Broken Sword 2	(7)
10.	Black Dahlia	(N)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Fallout	(2)
3.	Deus	(4)
4.	Lands of Lore 2	(3)
5.	Albion	(6)
6.	Stonekeep	(7)
7.	Daggerfall	(10)
8.	Dungeon Master 2	(8)
9.	Blood Omen: Legacy of Kain	(9)
10.	Shadows Over Riva	(5)

SYMULACYJNE

1.	Rally Championship	(1)
2.	Longbow 2	(2)
3.	EF 2000	(4)
4.	iF-22	(5)
5.	WC5: Prophecy	(8)
6.	Hind	(6)
7.	Commanche 3	(3)
8.	F22 Lightning 2	(9)
9.	F-22 Air Dominance Fighter	(10)
10.	X Wing vs. TIE Fighter	(7)

STRATEGICZNE

1.	Starcraft	(2)
2.	C&C: Red Alert	(1)
3.	Warcraft 2	(3)
4.	Myth: the Fallen Lords	(5)
5.	Age of Empires	(8)
6.	Heroes of Might & Magic 2	(9)
7.	Dungeon Keeper	(6)
8.	Clash	(7)
9.	The Settlers 2	(4)
10.	Civilization 2	(P)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

BORUCKI KACPER (JADWISIN)
PĘKALA WOJCIECH (KRAKÓW)
POCHŁÓDKA TOMASZ (ŻYWIEC)
SOJA RAFAŁ (JELENIA GÓRA)
STUDZIŃSKI WIKTOR (ŁOWICZ)

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA
CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

świat według ManJAka

Wielkie żarcie

Od pewnego czasu coraz częściej spotykam się ze stwierdzeniami, że „dzisiaj już nie ma dobrych gier", „kiedyś gry były ciekawsze", a teraz „szybko się nudzą". Normalnie wziąłbym takie wypowiedzi za babulenie w stylu „a jak ja byłem młody to", ale do przeanalizowania w skupieniu tego zagadnienia skłonił mnie fakt, iż od dłuższego czasu nie trafił się w ŚGK tytuł zasługujący na miano superprzeboju, do którego wracałoby się po miesiącach, a może nawet latach i nadal czerpałoby się z grania weń niebywałą radość.

W pierwszym odruchu skłonny byłem się zgodzić z twierdzeniem, że obecnie nie robi się gier tak dobrych jak kiedyś. Gdy jednak uważnie przyjrzałem się tytułom, które dominowały kilka - a nawet kilkanaście - lat temu i porównałem je z tym, co wydawane jest dzisiaj, doszedłem do odmiennych wniosków. Bo przecież ani trochę już nie bawią hity z ośmiobitowców, przy których swego czasu pół klasy spędzało całe tygodnie - „Barbarian", „Tapper" albo „Microprose Soccer". Mając na półce „Unreala" i „Mysteries of the Sith", tylko osobnik cierpiący na nieuleczalną nostalgię sięgnie po „Dooma" czy, o zgrozo, „Wolfensteina". Pograwszy w „Black Dahlię", nikt nie zachwyci się pierwszą częścią „Police Quest" - i tak dalej. Zatem gry sprzed lat wcale nie są lepsze, niż te wydawane teraz. W czym zatem problem? Niczym wytrawny detektyw, uchwyciłem się drugiej poszlaki. Tym razem byłem pewien zwycięstwa: kiedyś gry były oryginalne, a teraz stanowią powielenie opracowanych dawno temu schematów! Ha, tej teorii nie da się obalić, myślałem sobie. Ale znowuż ogarnęły mnie wątpliwości, gdy zastanowiłem się nad tymi grami, które najsilniej utkwiły mi w pamięci. Bo w „Civilization 2" grało mi się lepiej, niż w pierwszą część, bo „Wolfenstein" mnie nudził, a bawił dopiero „Doom", bo „TIE Fighter" mnie zachwycił, podczas gdy „X-Wing" ledwo trochę zainteresował... Czyli znowu - nie tędy droga.

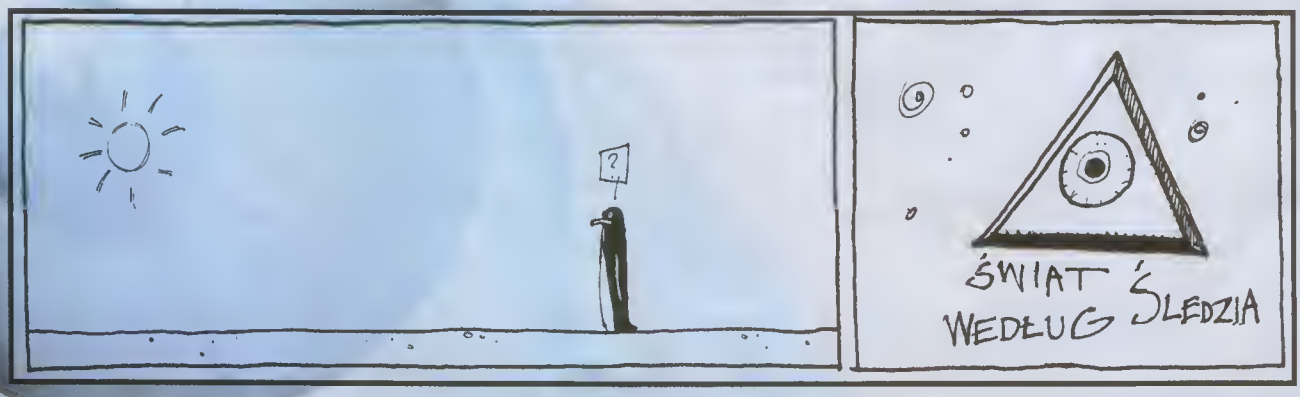
Byłem już gotów poddać się i zacząć kombinować, co by tu zrobić na kolację, gdy wzrok mój padł na zapowiedź filmu „Wielkie żarcie", traktującego o facetach, którzy postanawiają zajeść się na śmierć. Wtedy pojąłem, że gracze - a zwłaszcza polscy gracze - podobni są do bohaterów tego filmu. Dzięki „uprzejmości" piratów i innych „biznesmenów" sprowadzających od Ruskich sterty tanich jak barszcz kompaktów z softem, praktycznie każdy może co miesiąc przetestować kilkanaście gier, z których przynajmniej kilka to potencjalne przeboje. Tylko jak się przekonać, która z tych gier naprawdę jest warta uwagi, skoro na pogranie w każdy z tych tytułów przeciętny gracz ma dzień, może dwa, bo tuż-tuż kolejna dostawa pirackiego oprogramowania? To klasyczny przykład bezrozumnego obżerania się, w którym smak pojedynczych potraw ginie, przytłoczony ogromną masą skonsumowanych produktów - i nic dziwnego, że kończy się ta uczta przypadłościami gastrycznymi, niestrawnością, a w skrajnych przypadkach przewlekłą anoreksją.

Doskonałym przykładem takiej niestrawności może być „Rebellion" firmy „Lucas Arts" - wyśmienita gra, która jednak wymaga kilkudziesięciu godzin na dogłębne zapoznanie się z rządzącymi nią mechanizmami. Tymczasem ogromna większość graczy, nie mając czasu na zgłębienie wszystkich subtelności „Rebellion" - wszak czekały na nich już inne gry - uznała ten genialny tytuł za badziewie i koniec. Ich strata, można rzec, ale bardzo podobnie rzecz ma się z innymi grami; co gorsza, autorzy oprogramowania rozrywkowego zdają sobie sprawę, że ich produkt musi być lekkostrawny i szybki w spożyciu, niczym hamburger z McDonalda i tworzą gry coraz prostsze, wymagające coraz mniejszego zaangażowania emocjonalnego w przebieg rozgrywki. Celem takiego działania jest zmuszenie graczy do ciągłego niedosytu, do bezustannego poszukiwania czegoś jeszcze, do wydawania pieniędzy na coraz to nowsze tytuły - w ten sposób finalny odbiorca traktowany jest jak tuczna gęś, której wtyka się rurę w gardło i wciska pożywienie w celu osiągnięcia jak najszybszego zysku jak najmniejszym kosztem. Różnica jest taka, że gęsi rurę trzeba aplikować siłą, a gracz z przyjemnością sam ją sobie wsadzi najgłębiej jak potrafi.

Czy jest jakaś nadzieja? Czy też skazani jesteśmy na obżeranie się papkowatymi produktami masowego rażenia aż do chwili, gdy zmienimy się w bezmózgie maszynki do konsumowania software'owego tuczu, a nikomu już nie będzie zależeć na robieniu naprawdę dobrych gier? Zresztą, nawet gdyby wśród tej szarej papki jakiś dobry produkt się pojawił, to przejedzeni tandetą do obrzydzenia, nie zauważymy go, pochłaniając coraz większe ilości coraz droższych przeciętnych gier. Wydaje się, że nie ma na to recepty, ale zawsze można poratować się kuracją krótkoterminową: korzystając z wakacji należy schować do piwnicy modem, wyciągnąć ze ściany wtyczki od monitora i komputera i wyjechać na dwa miesiące w miejsce, gdzie o komputerach nikt nie słyszał, a prąd donosi się wiadrami. I niekoniecznie musi być to Kazachstan, wystarczą Bieszczady albo Bory Tucholskie, albo nawet namiot nad pobliskim jeziorkiem. Gwarantuję, że po powrocie zwykły „Arkanoid" da więcej radości, niż teraz pięć pirackich kompaktów wypchanych po brzegi supernowościami.

Sądzę, że na terapię ostateczną, polegającą na zamienieniu komputera na łódkę i komplet wędek, nikogo nie namówię.

ManJAk



Między nami, graczami...

MROCZNY ŻYWOT REDAKTORA

Jakiś czas temu, bodajże w numerze primaaprilisowym, pewien Czytelnik wyraził w swoim liście troskę o nasze zdrowie psychiczne, współczując nam, iż musimy tyle grać i jeszcze do tego udawać, że się nam to podoba. Oczywiście, zamierzeniem autora był żart i nie powiem, podobnie jak wielu innych, nawet się uśmiałem. I dopiero kiedy ocierałem łzy z kącików oczu, ostudziła mnie myśl, że tak naprawdę nie ma z czego się tu śmiać - wszak wszystko to prawda i właściwie pół prawdy, bo w rzeczywistości jest jeszcze gorzej.

Życie redaktora jest ciężkie i pełne wyrzeczeń. My na przykład, jeśli ktoś tego nie wie, pracujemy w systemie trzy na jeden, który tak naprawdę jest systemem dla obłąkanych. Co skrót ten oznacza? Ano to, że najpierw trzy tygodnie harujemy jak woły nad ukończeniem numeru, a przez następny zbieramy siły do kolejnej trzytygodniówki. Niby w porządku, ale...

Wszystko zaczyna się od narady. Siadamy sobie oto wokół stołu konferencyjnego (wcale nie okrągłego) i rozpoczynamy „gdybania" na temat tego, co byśmy chcieli widzieć w następnym numerze. To takie marzenia na jawie - czasem naprawdę absurdalne, bo jak inaczej nazwać propozycję dołączania do każdego numeru kompletu świecówek z dopiskiem: „Tym razem narysuj sobie plakat sam". Kiedy już ustalimy, co i jak, następuje etap następny, a mianowicie weryfikacja z rzeczywistością i ogólne studzenie powszechnego zapału. Nie powiem, są u nas ludzie, którzy się w tym specjalizują. Ty tu człowieku żyły z siebie wyprujesz, a właściwie szare komórki, wymyślając następny genialny i przełomowy pomysł, jak uświetnić ŚGK, a taki ci na to: „E, to się nie uda. A nawet jeśli się uda, to kto to zrobi. A nawet jeśli zrobi, to po co. A jeśli nawet jest po co, to jak..." I tak bez końca. Całe szczęście, że panuje u nas ograniczona demokracja (bo jednak „góra" nie daje pełnej swobody do swawoli) i w odwecie można storpedować także pomysł owego marudy. Inna sprawa, że czasem przez nieuwagę zdepcze się coś świeżego i faktycznie wartościowego, ale przecież gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą.

Kiedy już nawyższa instancja zatwierdzi zachcianki zespołu dzielone przez dwa minus pięć, przystępujemy do natychmiastowej realizacji naszych zamysłów. I wtedy zaczyna się. Najpierw wszyscy się kłócą, kto jaką grę opisze, a słowo „kłótnia" jest w tym przypadku naprawdę łagodnym określeniem. Oczywiście, walka idzie o te dobre tytuły, bo złe są jedynie koniecznością wciskaną na siłę przez ManJAka (umiejętność targowania się naszego sekretarza redakcji sięga czasami wyżyn sztuki - dobrze, mówi na przykład, weźmiesz to, ale do tego dostaniesz jeszcze to i to. Nie? W takim razie... O, widzisz, trzeba tak było od razu.). Tak człowiek zostaje z jednym hiciorem lub półhiciorem w ręku i stertą g... orszych gier. Nie mając innego wyjścia, idzie do domu i testuje, testuje, testuje, ocenia, ocenia, ocenia, pisze, pisze, pisze i tak w kółko Macieju, aż do znudzenia. Co gorsza, gry trzeba naprawdę solidnie przegrać, opisać i oceniać, bo w naszej redakcji panuje złośliwy zwyczaj, że ktoś inny, kto później zaopiniuje tekst kolegi, także sprawdza grę. Gorzej nawet, w testera uwielbia się zabawiać także „góra" i tu już sprawa jest bardzo niebezpieczna. Dlatego człek na wszelki wypadek zarywa nocki i ze strachem zastanawia się, czy czegoś nie przegapił i czy tym razem ManJAk go zbeszta czy pochwali za tekst. I czy w ogóle ten tekst pójdzie do druku, bo przecież bywało, że nie szedł i że ktoś inny pisał recenzję od nowa, a poprzedni autor dostawał w najlepszym razie po łapach, a w najgorszym - leciał łapach na bruk. Tak, życie redaktora nie jest lekkie.

Nie powiedziałem jeszcze, że w większości wypadków teksty trzeba pisać na przysłowiowe wczoraj. Że niby łatwo wtedy o pomyłkę, o niedopatrzenie, o błędną ocenę? Ależ skąd! Niech no tylko ktoś spróbowałby to zrobić, a przy tym tłumaczyć się brakiem czasu. „Masz człowieku cztery dni, a jak ci mało, to nie zapomnij o trzech nocach, które są pomiędzy nimi. Jak to zsumujesz, to razem będziesz miał właściwie cały tydzień roboczy! Toż to aż za dużo na sprawdzenie gry i napisanie recenzji! Aha, i niech ci przypadkiem nie przyjdzie do głowy robić coś na pół gwizdka, bo..." Wiadomo, wiadomo, po łapach albo na bruk. Terror, horror i niewola.

A kiedy już osobnik zwany redaktorem zamieni się w strzęp człowieka, który budzi się w rzadkich chwilach snu z okrzykiem na ustach: „Zabili mnie! O nie! Znów muszę zaczynać od nowa! A jutro mam termin ostateczny!", wiadomo że dojrzał do tego, aby dokończyć tekst i powrócić na łono matki-redakcji, składając na ołtarzu swoją krwawicę. Przy tym zwłoka jest niebezpieczna, a telefon do domu od kogoś z „zatwierdzaczy" wręcz śmiertelnie groźny. Bywało i tak, że autor znajdował się w matni. Materiał był w powijakach, bo gra okazała się znacznie bardziej rozbudowana, niż to wydawało się na pierwszy rzut oka, a pozwolenia na przedłużenie terminu nie było. Mało tego, co godzinę rozdzwaniał się telefon z pytaniem - „masz już to, bo ludzie czekają z robotą". Tacy albo uciekali w obłęd, albo wpychał ich tam któryś z losowo wybranych „górnych" (w zależności od wyników porannego losowania redakcyjnego przeprowadzanego codziennie między szefostwem). „No, stary, nie każdy musi być redaktorem, ale jeśli już poważyłeś się zaryzykować, to..." (tu następuje ton bardzo ostry i ogólnie przygnębiający).

Na tym nie koniec, bowiem często zdarza się i tak, że człowiek, a właściwie wrak człowieka, doczłapie się do redakcji, a tu niespodzianka:

„Witaj! Masz tekst, to dawaj. O, całkiem nieźle, naprawdę (tutaj serce rośnie i odzyskuje się wiarę w sprawiedliwość świata). Obserwuję cię ostatnio i widzę, że się rozwijasz. Wiesz co, to trzeba nagrodzić (tutaj z kolei otwiera się przepaść). Mam tu hiciora. Trzymałem go dla kogoś takiego, jak ty. I nie musisz nawet brać do opisu niczego więcej, żadnej słabizny. Cieszysz się? Jasne, że się cieszysz" (a tu wpadasz w tę otchłań, która natychmiast się za tobą zamyka i nastaje cisza jak makiem zasiał).

W takiej sytuacji opisywacza stać jedynie na pytanie „na kiedy", na co otrzymuje standardową odpowiedź numer 5: „na wczoraj, czyli jutro" i po krzyku. Nic, tylko wyć do Księżyca i bić głową o ścianę.

A kiedy już miną te koszmarne trzy tygodnie wyzysku społecznego i niewoli intelektualnej, podczas których nawet przeboje mogą obrzydnąć (ale czego nie można po sobie dać poznać, bo przecież zabrania tego profesjonalizm), kiedy ostatnia strona zostanie zdana do składu, złożona i naświetlona, a następnie zdana do drukarni i wydrukowana wraz z 99 innymi, kiedy cieplutki jeszcze numer legnie w umęczonych od stukania w klawiaturę dłoniach - wtedy następuje to, co wszyscy redaktorzy lubią najbardziej. Wolność! Tygodniowa swoboda, z którą można zrobić, co się chce. I robi się - mianowicie gra! Ktoś powiedziałby, że to głupota, bo przecież dopiero co gość taki grał do upadłego i powienien raczej zmienić klimat i odpocząć gdzieś na łonie natury albo w ramionach ukochanej kobiety, a tu znów ciągnie do komputera i robi to samo, co poprzednio, tyle że dla własnej perwersyjnej przyjemności. Faktycznie, przyznaję, że to głupota, ale niech mi kto powie, kiedy w takim razie grać w to, co się lubi? I kiedy nadrabiać zaległości? I kiedy szlifować swoje doświadczenie? To jest właśnie profesjonalizm - cholerny, durny profesjonalizm. Taki tu już los, psia mać.

A najgorsze, że raz na jakiś czas trafia się list, w którym szary czytelnik pisze: „A ten opis X to był do kitu. Autor nie ma kompletnego pojęcia o grach. I w ogóle - nudno u was." No, wtedy to po prostu można sobie w łeb strzelić, a potem się utopić, powiesić i zasztyletować - dokładnie w tej kolejności. Albo zmienić zawód. Na przykład na dozorcę. Tylko że ta przeklęta miłość do gier nie pozwala.

Gracz

KANTYNA

Miesiąc temu prowadziłem rozważania na temat wpływu rozwoju cywilizacji na sztukę prowadzenie wojny. Zakończyłem je na zmierzchu ciężkozbrojnej jazdy. Było to związane z doświadczeniami wyniesionymi z walk podczas wypraw krzyżowych oraz rozpowszechnieniem się prochu. Właśnie ten ostani czynnik spowodował powstanie wojsk znanych dzisiaj. Oczywiście, proces ten trwał kilka stuleci i przez ten czas myśl wojskowa kilkukrotnie ulegała zmianom.

Tak naprawdę nie wiadomo, kto i gdzie wymyślił proch. Najczęściej podawanym miejscem jego narodzin są starożytne Chiny, ale również twierdzi się, że wynaleziono go podczas badań alchemicznych nad kamieniem filozoficznym. Faktem natomiast jest, że pojawił się on w cywilizacji europejskiej jednocześnie w kilku miejscach. Pierwotnie stosowany był w działaniach oblężniczych do wysadzania murów atakowanych zamków. Bardzo szybko wymyślono jego kolejne zastosowanie, konstruując działa. Nawiasem mówiąc, pierwsze modele były tak niedoskonałe, że ich użycie mogło spowodować takie same straty u wroga, jaki i użytkownika. Działa, podobnie jak proch, nadal były stosowane przede wszystkim w zamkach i podczas oblężeń tychże. Było to spowodowane ich bardzo niską mobilnością i małą precyzją strzału. Podniesienie prochu do rangi rewolucyjnego wynalazku nastąpiło w momencie wymyślenia ręcznego działa czyli muszkietu. Ta nowa „zabawka" początkowo ustępowała zasięgiem, celnością i skutecznością najbardziej rozpowszechnionej dotąd broni miotającej - łukowi. W tym czasie była ona postrzegana przede wszystkim jako nowość i dlatego bardziej stosowano ją dla efektu psychologicznego, niż z powodu jej działania. Dopiero w miarę rozwoju zaczęła wypierać łuki z jednostek wojskowych. Właśnie siła przebicia kuli wystrzelonej z muszkietu czy arkebuza spowodowała zaniechanie użytkowania ciężkiej zbroi przez jazdę. W spotkaniu z piechotą wyposażoną w broń palną zaczęła się liczyć szybkość i manewrowość.

Wspomnianą broń przez kolejne stulecia ładowano ją od strony lufy, co było zajęciem czaso - i pracochłonnym (w tamtym okresie wadę tę wykorzystywano właśnie na niekorzyść strzelających). Dopiero w XIX wieku zastosowano pierwsze karabiny odtylcowe. Od tego momentu można zaobserwować gwałtowny wzrost szybkostrzelności broni ręcznej. Podobnie sprawa ma się z artylerią, przy czym wcześniej dzięki rozwojowi hutnictwa udało się stworzyć wytrzymałe działa o stosunkowo niskiej wadze, dzięki czemu można było je łatwo przemieszczać i szybko rozmieszczać na pozycjach.

Wraz z rozwojem broni strzeleckiej zmieniała się taktyka jej zastosowania. Początkowo salwa muszkieterów miała na celu zatrzymanie i rozproszenie rozpędzonej konnicy. Ponieważ czas ładowania broni był długi, podczas jednej szarży udawało się wystrzelić tylko raz. Dlatego też, mając na uwadze bardzo niską celność, starano się stworzyć przed atakującymi ścianę z ołowiu mając nadzieję, że jak najwięcej kul znajdzie cel. W miarę zbierania doświadczeń zmodyfikowano ten sposób walki. Regiment strzelców ustawiał się w kilku rzędach, które po kolei oddawały salwy, a następnie wycofywały się na tył formacji, gdzie na nowo ładowano broń. Ponieważ często nie udawało się w ten sposób zatrzymać szarży, zaczęto tworzyć mieszane oddziały składające się ze strzelców i pikinierów uzbrojonych w kilkumetrowe piki, które po oddaniu ostatniej salwy były kierowane w stronę nadciągającej konnicy. Z czasem znaczenie konnicy zaczęło maleć, a koń powrócił do roli transportowej - teraz jednak służył do szybkiego przemieszczania się żołnierzy uzbrojonych w karabiny, którzy przed walką zajmowali pozycje na ziemi i walczyli jako piechota.

Do XIX wieku o zwycięstwie w bitwie, prócz przewagi liczebnej, duże znaczenie miało wyszkolenie żołnierza w obsłudze broni. Wprowadzenie karabinów odtylcowych o dużej szybkostrzelności zburzyło ten porządek. Jaskrawym tego przykładem jest Wojna Secesyjna, gdzie Południe korzystało z broni ładowanej od lufy, a Północ wprowadziła na uzbrojenie masowo produkowane karabiny odtylcowe systemu Sprengfield. Tak znaczne wzmocnienie szybkostrzelności spowodowało ogromne straty w szeregach Konfederatów, co przyczyniło się do ich przegranej. Kulminacyjnym momentem rozwoju broni strzeleckiej stała się I Wojna Światowa. To podczas niej po raz pierwszy masowo zastosowano karabiny maszynowe i powtarzalne. Wielkie nasycenie taką bronią sił walczących stron doprowadziło do masakrujących walk pozycyjnych. To właśnie w odpowiedzi na ten pat stworzony został czołg - machina, która wygrała II Wojnę Światową i do dziś stanowi podstawę uzbrojenie każdej liczącej się armii na świecie.

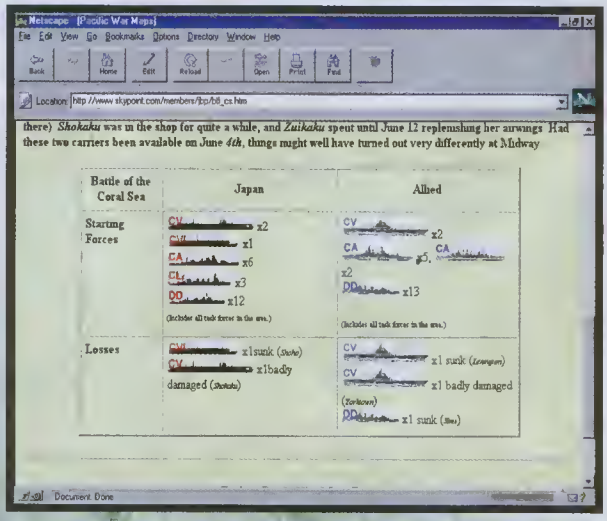
Za miesiąc ciąg dalszy, tym razem o broni panzernej. Odcinek ten zakończy mój miniwykład o wpływie wynalazczości na rozwój wojsk i stosowanych taktyk. Do zobaczenia.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

http://www.skypoint.com/members/jbp/kaigun.htm

Tym razem prezentuję stronę dotyczącą Japońskiej Floty Cesarskiej z okresu II Wojny Światowej. Jej twórcą jest Jon Parshall. Znajdziesz tu dane techniczne wszystkich klas okrętów i samolotów, i to nie tylko używanych, ale także eksperymentalnych. Informacje te obejmują również uzbrojenie, jakie znajdowało się na ich pokładach. Ponadto Jon umieścił tu mapki ze wszystkich większych bitew z Amerykanami oraz w skrócie ich przebieg wraz ze stratami obu stron. Strona ta stanowi doskonałe kompendium wiedzy o japońskiej marynarce wojennej tego okresu.

H.F.



Taverna

NOWINKI

Jak wieść gminna niesie, druga część gry „Fallout" ma spore szanse ukazać się w naszym kraju w jedynej słusznej wersji czyli po polsku. Mam przy tym nadzieje, że nie są to jak poprzednio tylko płonne marzenia dystrybutora i że tym razem mimo wszystko wyjdzie na nasze. Inaczej zacznę podejrzewać kogoś o jakieś niecne sztuczki reklamowe.

ooo

Wobec tego, co napisałem powyżej, ta nowina, a właściwie zła wieść, stawia wszystko pod znakiem zapytania. Oto bowiem podaję za polskim dystrybutorem, że „Fallout 2" ukaże się u nas w wersji polskiej, a tymczasem kolejna obietnica takowej właśnie lokalizaji rolpleja pada... na pysk, bo innego słowa nie znajduje. Mowa o „Might & Magic 6", grze dystrybuowanej u nas przez IPS CG. Po „Fallout" i „Baldur's Gate" cała sprawa wygląda już naprawdę niemiło. I podejrzanie. Bo jak to w końcu jest? Najpierw ogłasza się wszem i wobec, że będzie poiska wersja, a potem mówi się: „przepraszam, nie wyszło". Wiem, że nie jest to wina polskich dystrybutorów, gdyż to firmy zachodnie decydują o takich rzeczach, ale czy nie mogliby oni bardziej naciskać? A przynajmniej nie chwalić się czymś, o czym nie są przekonani nawet w 10%! Takie rzeczy to nie reklama, a raczej antyreklama. No i żadna to walka z piractwem, które już prędzej na całym tym szumie korzysta. Panie i panowie dystrybutorzy - przemyślcie to. I potraktujcie nas wreszcie poważnie!

W tym numerze ŚGK panuje klimat iście wspominkowy, a to za sprawą materiału o tanich seriach. Cała nasza redakcja została zresztą owładnięta nostalgicznym nastrojem i rozmowom o grach starych, starszych i najstarszych końca nie było. Sam także uległem ogólnej atmosferze, wskutek czego począłem przeglądać stare numery ŚGK i z rozrzewnieniem wspominać minione czasy (zrób to sam, a ręczę, że złapie Cię ta sama tęsknota do starych czasów, co i mnie). Więcej nawet, sięgnąłem po kilka co bardziej znamienitych tytułów, chcąc jeszcze raz przeżyć to, co niegdyś odczuwałem podczas wielogodzinnych posiedzeń przed monitorem.

Przyznaję, że trochę się obawiałem, iż moi faworyci zestarzeli się i są dziś nie do grania, ale na szczęście prawda okazała się zupełnie inna. Fakt, że kilka tytułów nie nadaje się już do zabawy, ale jest tego ledwie kilka sztuk (np. **Legend**, **Knight Mare**, **Abandoned Places**, **Liberation**, **Crystal Dragon**), ale te już w chwili wydania należały do grupy mniej udanych produkcji. Nic a nic natomiast nie straciły ze swego uroku przeboje sprzed lat (np. **Captive**, **Fate**, **Shadowlands**, **Legacy of Sorasil**, **Betrayal at Krondor**, **Eye of the Beholder 1-2**, **Might & Magic 3-5**, **Ishar**, **Ambermoon**, **Ultima 1-7**, **Realms of Arkania 1-3**, **Burntime**, **System Shock** - i wiele, wiele innych). No, może grafika już nie robi takiego wrażenia, ale przecież ta strona rolpleji jest akurat najmniej ważna.

A propos, przy okazji rozważań na temat jakości starych hitów i powodów, które decydują o tym, czy gra się zestarzała, czy nie, doszedłem do jednego, prostego wniosku. Otóż zauważyłem, że najczęściej ząb czasu atakuje te gry, które stawiały na oprawę graficzno-muzyczną, zaś fabułę traktowały jako sprawę drugorzędną. Co ciekawe, zasada ta dotyczy nie tylko gier, ale także filmów fabularnych (a pewnie i innych dziedzin również). Te które były fajerwerkami wizualnymi, obrazami pełnymi efektów specjalnych i nieprawdopodobnych trików - dziś po prostu wydają się cokolwiek przeciętne i nudne. Natomiast ostały się rzeczy nie epatujące bajerami, ale za to świetnie pomyślane od strony fabularnej. Przy tym wszystkim można się cieszyć, że rolpleje mają tu uprzywilejowaną pozycję, bowiem jak żadne inne gry, one właśnie stawiają na fabułę i bogactwo świata przede wszystkim. Właśnie dlatego wymienione wcześniej tytułu wcale się nie zestarzały i pewnie długo jeszcze się nie zestarzeją.

Inną myślą, jaka naszła mnie przy okazji wspominków, to pomysł, aby odświeżyć kilka gier i wydać je w nowej, unowocześnionej postaci. Oczywiście, zdaję sobie sprawę, że to tylko marzenie, które na ziszczenie ma niezwykle małe szanse, któż bowiem będzie się zajmował odświeżaniem starych przebojów, skoro nowe rodzą się jeden po drugim, ale przyznasz, że chciałoby się zagrać w unowocześnioną wersję **Eye of the Beholder** oznaczoną na przykład mianem Deluxe. Poza tym, już tak absolutnie szczerze, wcale nie jest to marzenie tak bardzo nieziszczalne, bowiem trwają właśnie prace nad **Dune 2000** i niewykluczone, że jest to jaskółka nowych, nadchodzących czasów. Skoro moda na rzeczy retro opanowuje takie dziedziny, jak film, muzyka czy moda, dlaczego inaczej miałoby być z grami komputerowymi. Tymczasem musimy się zadowolić faktem, że wykorzystuje się stare pomysły przy produkcji nowych przebojów, najczęściej zresztą kontynując legendarne cykle (np. **Betrayal in Antara**, **Might & Magic 6**, **Ultima 9**).

Kończąc, chciałbym nakłonić Was do przeszukania swoich półek, odkurzenia co starszych erpegów i ponownego zainstalowania ich na Waszych komputerach. Być może nie przeżyjecie ekstazy z powodów estetycznych, ale na pewno na nowo wciągnie Was to, co wydawałoby się należy już do przeszłości. Tym bardziej, że minęło akurat tyle czasu, iż pewnie zapomnieliście o wszystkich sposobach i sposobikach na szybsze dojście do celu i będziecie musieli grać niejako od początku, ucząc się świata na nowo. To naprawdę odlotowy pomysł, zwłaszcza że są wakacje i czasu macie pewnie aż nadto. Ja w każdym razie odpływam w epokę minioną. Do zobaczenia za miesiąc - już w naszej rzeczywistości.

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

TAWERNA

Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA

exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL. 0 602 261 229
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32 X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NOMAD.
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty(formatu A-5) zeznaczkiem.
Prosimy podać typ konsoli.
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

KONSOLA

DODATEK SPECJALNY ŚGK

Na konsolowym rynku nastała cisza. No, może trochę przesadzam, bo przecież nowe gry wciąż się pokazują, ale niestety, jest ich jakby mniej. Oczywiście, nie oznacza to wcale, że konsolowy rynek umiera - co to, to nie. Najpewniej firmy czekają z wypuszczeniem swoich arcydzieł na lepszy termin. Na szczęście, nie wszyscy zastosowali tę taktykę. Dzięki temu, w oczekiwaniu na lepsze czasy, możesz zagrać w wielki przebój ostatnich miesięcy - Resident Evil 2. Powiem szczerze, że czegoś takiego dawno nie widziałem i myślę, że gra ta w pełni rekompensuję ową letnią posuchę na hity. Polecam.

Wujek Włodek

NOWINKI

Jak donosi Capcom, opisywana obok gra Resident Evil 2 w ciągu 6 tygodni od wejścia na rynek sprzedała się w ilości 3 milionów egzemplarzy! To niebywałe, choć wcale się temu nie dziwię - to jest naprawdę hit nad hitami!

Firma Sega doprawdy mnie zadziwia. Jeszcze jakiś czas temu wydawało się, że porzucili oni produkt Sega Saturn na pastwę losu na rzecz nowego projektu o nazwie Katana. Tymczasem dowiedziałem się ostatnio, że Sega wypuściła na japoński rynek nowego Saturna! No może są to słowa trochę na wyrost, gdyż nowy model nie różni się niczym od starego poza zmienianym designem. Tym razem obudowa Saturna została w bardzo ciekawy sposób pokolorowana, a miejscami wydaje się być przezroczysta! Nakład nowego Saturna jest ograniczony, a sugerowana cena wynosi 150 $. Nasuwa mi się tylko jedno pytanie - do czego zmierza firma Sega?

NFL Blitz. Liga NBA na dobre zadomowiła się na maszynkach do grania. Nieco gorzej jest z NHL, a całkowicie po macoszemu została potraktowana liga NFL. Na szczęście, stan ten może zmienić się już we wrześniu za sprawą firmy Midway i ich najnowszego dzieła o tytule NFL Blitz. Jak obiecują autorzy, gra będzie charakteryzowała się niebywale wysoką grywalnością jak na produkt tego rodzaju. Ponadto, według obietnic, animacja podczas gry ma być niesamowicie płynna i ma nie zwalniać, nawet gdy na ekranie będą widoczni wszyscy zawodnicy. Grafika na razie nie prezentuje się zbyt rewelacyjnie, ale sądze, że ulegnie to poprawie.

konsola: Nintendo 64
producent: Midway
data: wrzesień 98

Mortal Kombat 4. Milośnicy tej serii długo musieli czekać na kolejną część. Moim skromnym zdaniem, część czwarta nie odniesie takiego sukcesu, jak poprzednie. Gra została przeniesiona w środowisko 3D i z tego, co widziałem na zdjęciach z Mortal Kombat 4, nie prezentuje się zachwycająco. Wydaje mi się nawet, że wygląda gorzej, niż dużo starszy Tekken 2, jakby nie patrzeć, na konsolę o słabszych możliwościach od Nintendo 64 - czyli Playstation. Oczywiście, za wcześnie jeszcze mówić o ostatecznej ocenie, ale na teraz nie dałbym więcej, jak 3 z plusem.

konsola: Nintendo 64
producent: Midway
data: lipiec 98

Metal Gear Solid. Muszę przyznać, że pierwsze spojrzenie na obrazki z tej gry spowodowało mą radość. Czegoś takiego dawno nie widziałem. Grafika wygląd tu jakby gra była z trochę lepszej platformy niż poczciwe, ale już niezbyt nowoczesne Playstation. Sama gra to niesamowita mieszanka stylów. Znajdziesz tutaj podobieństwa do Fade to Black, Tomb Raider, a także gier z rodzaju Doom. Szykuje się naprawdę wielki hit! Oby tylko animacja była wystarczająco płynna.

konsola: Playstation
producent: Konami
data: wrzesień 98

WWF Warzone. Szykuje się kolejne trójwymiarowe mordobicie. Bardzo ciężko jest wymyślić w tym rodzaju jakieś niestandardowe niespodzianki. Autorzy z Acclaim dadzą Ci więc możliwość gry w czwórkę na jednej konsoli! To może być ciekawe. Już sobie wyobrażam przymierza i waśnie pomiędzy graczami!

konsola: Playstation
producent: Acclaim
data: lipiec 98

zebrał i przedstawił
Kłomczuch

Formula Karts Special Edition

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Telstar

Wyścigi samochodowe to gry ogólnie lubiane i cieszące się dużym powodzeniem, jest jednak wśród nich grupa, do której gracze jakoś nigdy nie mogli się przekonać. Chodzi, oczywiście, o wyścigi gokartów. Podobnie jak dla innych, także dla mnie ten rodzaj zabawy był zawsze za mało emocjonujący, prędkości zbyt małe, a stłuczki niegroźne. Z takim też negatywnym nastawieniem podchodziłem do Formula Karts SE. I niestety, nie pomyliłem się.

Gra, mówiąc wprost, jest za mało urozmaicona, a przez to po prostu nudna. W dodatku grafika pozostawia wiele do życzenia, choć sprawia wrażenie dużo lepszej, bardziej kolorowej i dopracowanej, niż ma to miejsce w przypadku jej bliźniaczej wersji na Saturna. Jedyne, do czego nie mogę się przyczepić, to płynność animacji, która jest faktycznie dużo większa, niż w pierwowzorze przeznaczonym na konsolę Segi. Powody takiego stanu mogą być dwa - Formula Karts Special Edition na PSX to gra nowsza niż wersja na Saturna, bądź jest to kolejny dowód na to, że Playstation jest lepsze technicznie od produktu konkurencji.

Jak to zwykle bywa w takich grach, będziesz miał do wyboru różne trasy oraz kilka pojazdów i rodzajów wyścigu, jest to jednak już standard i nie ma się czym zachwycać. Przy tym wszystkim rozczarowanie wzbudził we mnie słaby tryb gry na dwóch graczy. Sądziłem, że współzawodnictwo ze znajomymi podniesie walory gry, tak się jednak nie stało.

Na koniec o dźwięku. Jeżeli jesteś maniakiem muzyki techno, to mam dla Ciebie dobrą wiadomość. Otóż ścieżka audio w tej grze to bardzo ostre kawałki techno, moim zdaniem całkiem fajne, mimo że osobiście nie przepadam za tego typu utworami. Szkoda tylko, że jako płyta audio pozycja ta jest tak droga.

Wujek Włodek

GRĘ DOSTARCZYŁ: LEM

Resident Evil 2

konsola: Playstation ✦ gra: przygodowa ✦ producent: Capcom

Właściwie nie wiem, od czego mam zacząć opis tej gry. Wypadałoby od początku, ale ten ginie w tak zamierzchłej przeszłości, że go po prostu nie pamiętam.

Nie ukrywam tego, że **Resident Evil 2** oczarowało mnie dokładnie tak samo, jak oczarowała mnie spotkana ostatnio pewna Czarownica. W tym drugim przypadku nie ma się co dziwić - wszak to żywa istota, w dodatku nieźle posługująca się zaklęciami zniewalającymi. Stało się jednak, jak się stało, a ja przybrałem postać zagorzałego fana (ba, można nawet powiedzieć fanatyka) gry **Resident Evil 2**! A zaczęło się niewinnie.

Pewnego słonecznego dnia przyniosłem grę do domu. Nie miałem jakoś nastroju, więc pudełko wylądowało na półce ze starociami. Dopiero późnym wieczorem, znużony innymi zajęciami, postanowiłem się zrelaksować. Wiedziałem, że gra będzie straszna, a ja akurat byłem w domu sam. Lubię się bać, więc czym prędzej pobiegłem włączyć grę. Oczywiście, najpierw stworzyłem odpowiedni klimat. W całym domu pogasiłem światła, a konsolę przeniosłem do drugiego pokoju, w którym stał większy telewizor. Usiadłem na fotelu i popijając kawę, włączyłem grę.

Początek był taki sobie, jednak już po chwili, gdy uruchomiło się intro, znieruchomiałem z wrażenia. Wspaniałe, bardzo nastrojowe wprowadzenie nawiązujące do części pierwszej. I nagle trach! Całkowita zmiana stylu! Jak się okazało, teraz dopiero nastąpiło właściwe intro. Tego, co zobaczyłem, nie da się właściwie opisać. Filmik jest po prostu NIEPOWTARZALNY! Porównując go do niezapomnianego ***Soul Blade***... No cóż, właściwie tego nie da się porównać! Zupełnie inny klimat. Kończąc te peany na temat intra, powiem tylko, że w występującej w filmiku Claire Redfield po prostu się zakochałem.

I jeszcze jedno. Gra znajduje się na dwóch płytkach. Jedna przeznaczona jest na grę Leonem, a druga właśnie Claire. Oczywiście, początkowe filmiki na obu płytkach się różnią, choć jednocześnie w bardzo sprytny sposób łączą się ze sobą. Musisz to po prostu zobaczyć. I to obydwie wersje!

Po długim intrze rozpocząłem grę. Naturalnie, od razu zginąłem. Muszę przyznać, że trochę mnie to zniechęciło, ale zagrałem jeszcze raz. Tym razem poszło lepiej i zagłębiłem się na dobre w ten mroczny świat. Nie widziałem jeszcze gry, która byłaby tak straszna, która przerażałaby mnie bardziej. Na dodatek atmosfera, którą sam sobie w domu sprawiłem zaczęła jakby łączyć się z grozą wyzierającą z ekranu. Za oknem wiał wiatr, który tarmosił liśćmi na pobliskim drzewach, te z kolei rzucały przerażająco wyglądające cienie na szyby moich okien. Mój strach sięgnął zenitu, gdy w korytarzu zaczęło coś łomotać! Śmiej się, śmiej, ale to wcale nie była moja wystraszona wyobraźnia. Jak odkryłem następnego dnia, powodem tych hałasów był zwykły przeciąg (ufff...). Przechodząc do sedna gry. Wraz z Claire lub Leonem, w zależności od dokonanego wcześniej wyboru, znajdujesz się w miasteczku opanowanym przez hordę zombie. Trzeba być bardzo ostrożnym, bo Twój wróg jest dosłownie wszędzie. W mieście spotkasz kilka (da się policzyć na palcach jednej ręki) żywych postaci, jednak nie masz się co cieszyć. Długo żywym nie będą. Oprócz ludzi i zombie spotkasz również inne przerażające stworzenia, jak chociażby zmutowanych nieboszczyków, takich, można powiedzieć, zombie nowej generacji. Do obrony przed nimi będziesz miał broń. Uważaj jednak, amunicja bardzo szybko się kończy. Obszar do zbadania jest w grze ogromny i czasem trochę denerwowało mnie, że gdy zapomniałem zrobić coś w jakimś dalekim pomieszczeniu, musiałem do niego wracać. Z biegiem czasu doszedłem jednak do wniosku, że tylko dodaje to grze smaczku. Czułem się biedny, słaby i bezradny, miotając się w tę i z powrotem po posterunku policji. W dodatku wszędzie czyhały na mnie spragnione mojej krwi umarlaki.

Grafika w grze jest rewelacyjna! Wszystkie tła zostały wygenerowane z taką dbałością o szczegóły, że sądzę, iż gdybym to ja sam zabrał się za tworzenie ich, to jedno tło projektowałbym chyba z 5 lat! Postacie są większe, ładniejsze i dokładniejsze niż w pierwszej części. Animacja jest oczywiście płynna, a muzyka... Muzyka to właściwie temat na osobny artykuł. Stwarza niesamowity klimat i jest po prostu odlotowa, a gdy się wyłącza, możesz być pewien, że stanie się coś potwornego. Poza tym odgłosy w grze to szczyt profesjonalizmu. Stąpając po różnych powierzchniach będziesz słyszał realistyczne dźwięki im odpowiadające.

Resident Evil 2 jest świetny, super, wspaniały, rewelacyjny, i co tylko jeszcze chcesz. Jest to jedna z lepszych, o ile nie najlepszych gier, w jakie kiedykolwiek grałem, mimo że nie przepadam za przygodówkami i gdybym mógł, dałbym jej jakieś firmowe wyróżnienie - np. „SGK POLECA". Oczywiście, pokazywałem ją znajomym i nie spodobała się tylko jednemu z nich. Dlaczego? Ponieważ jego zdaniem jest zbyt... straszna! Zresztą uczciwie przestrzegam przed tą grą wszystkich - słabych psychicznie i silnych, lękliwych i odważnych. Po zagraniu w **Resident Evil 2** już nigdy nie będziecie tacy sami. Już nigdy nie wyjdziecie z domu po zmroku, że o odwiedzeniu cmentarza o godzinie 0:00 nie wspomnę!

Wujek Włodek

GRĘ DOSTARCZYŁ: LEM

Nadeszły wakacje. Zawsze bardzo mile wspominam ten okres. Właściwie to z dwóch powodów. Pierwszy jest chyba oczywisty, nareszcie skończyła się szkoła! Drugim powodem nie jest wcale radość wynikająca z wyjazdu do wód i lasów, ale z wyjazdu do miejscowości wypoczynkowych, które w dawnych czasach były wręcz naszpikowane salonami gier. To właśnie dzięki wczasom w nadmorskich kurortach poznałem większość gier mojej Top-listy. Niestety, zbyt często miałem pecha i podczas naszego pobytu w Sarbinowie, czy jakimś innym Mielnie zawsze świeciło słoneczko. Pomyślisz sobie, że to nic złego? Otóż nie! To było straszne! Zamiast do salonów gier musiałem chodzić na plażę czy do lasu, czyli nie tam, gdzie mnie ciągnęło. Rigdy sobie nie wybaczę spowodowanych tym faktem braków w edukacji growej! A mogło być tak pięknie...

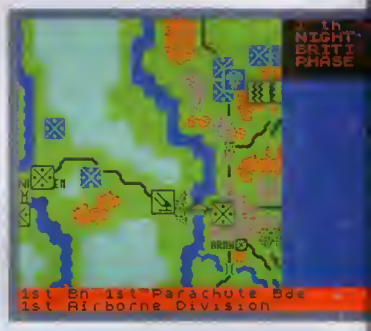
Kłomczuch

Arnhem

Z pewnością jest Ci ciężko wyobrazić sobie, że również na komputery 8-bitowe powstawały gry strategiczne. A jednak, wydawano takowe i to całkiem sporo; w dodatku większa część z nich to prawdziwe perełki, do których dzisiejsze programu się nie umywają. Wystarczy wspomnieć takie hity, jak ***Laser Squad***, ***Rebel Moon***, czy chociażby ***Arnhem***.

Oczywiście, rasowy strateg zaraz powie, że wymienione gry to w zasadzie bardzo uproszczone programy, kombinacja gier planszowych z taktycznymi. Prawda natomiast jest taka, że wspomniane tytuły są dużo bliższe prawdziwej strategii, niż to, co masz zaszczyt podziwiać dzisiaj, czyli kolejne klony ***Command and Conquer*** i ***Warcrafta***.

Arnhem to w istocie gra bardzo przypominająca planszowe gry strategiczne, ale wydaje mi się, że właśnie na tym polega jej urok. Nie jest zbyt rozbudowana, sterowanie może pozostawiać wiele do życzenia, ale wolę pograć sobie właśnie w ***Arnhem***, niż na przykład w ***Starcrafta***. Być może jestem inny, a może po prostu należę do nielicznego grona ludzi



AticAtac

W zamierzchłych czasach, gdy tylko nieliczni szczęśliwcy posiadali wspaniałe maszyny marki ZX Spectrum, a poczciwy Kłomczuch zakończył właśnie naukę chodzenia na nogach, usłyszałem rozmowę pewnych znajomych na temat gier. Dokładniej rzecz ujmując, były to moje dwie ciocie, które już wtedy posiadały komputery. Zachwycały się one grą ***AticAtac***. Nie szczędziły jej pochwał, a z rozmowy wynikało, że przesiadują przy niej po kilka godzin dziennie. Strasznie mnie to zaciekawiło i zaraz po zakupieniu komputera zacząłem rozglądać się w poszukiwaniu tej gry.

Cóż się okazało? Otóż ***AticAtac*** to gra zbyt prosta i za mało brutalna, jak dla mnie, więc po kilku nieudanych rozgrywkach rzuciłem ją w kąt. To po prostu nie była gra dla prawdziwych, dwunastoletnich mężczyzn. Minęło jednak dobrych kilka lat i przypadkiem odkryłem na nowo ***AticAtac***. Przez ten czas dorosłem, spoważniałem, w związku z czym spojrzałem na grę trochę przychylniej.

Cała zabawa opiera się na podróży po wielkim, doprawdy wielkim jak na tamte czasy, zamku, który pełen jest przeróżnych niespodzianek. W podziemiach spotkać można na przykład przerażające stwory, które czasem wydają się być nieśmiertelne. Oprócz tego napotkasz przeszkody w postaci zapadni, a także trujących grzybków, zamykających się przejść, itp. Czeka na Ciebie na-

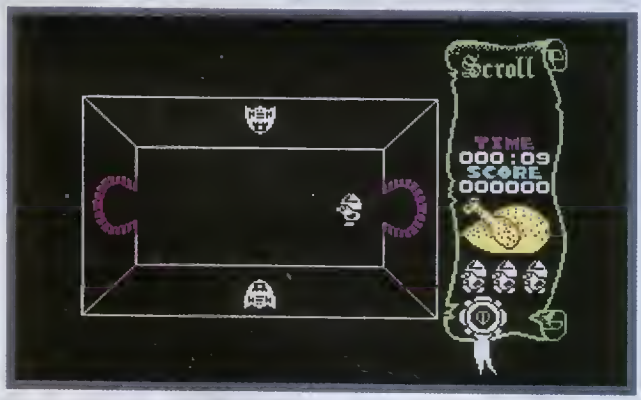
gra: strategiczna
producent: CCN
komp.: ZX Spectrum, C64

nie tolerujących strategii w czasie rzeczywistym.

Arnhem, jak nie trudno się domyślić, przeniesie Cię w okres II Wojny Światowej, a dokładniej w moment zdobywania miejscowości **Arnhem** oraz okolic. Gra daje możliwość pogrania w jeden z pięciu scenariuszy po dowolnej stronie, włączając w to opcję gry z kolegą. Grafika jest wprawdzie symboliczna, że o oprawie dźwiękowej nie wspomnę, ale mimo wszystko gra się w **Arnhem** wspaniale. Szczerze polecam tę grę osobom, które mają dość gier nazwanych na wyrost strategiami w stylu ***Command and Conquer*** i ***Stracraft***.

Kłomczuch

gra: zręcznościowa
producent: ACG
komp.: ZX Spectrum



prawdę mnóstwo „niespodzianek".

Gra nie jest wcale łatwa. Łączy w sobie cechy programów zręcznościowych i przygodowych. Tych pierwszych dlatego, że akcja gry toczy się w iście szatańskim tempie, zaś tych ostatnich dlatego, że autorzy przygotowali wiele zagadek do rozwikłania. Nawiasem mówiąc, ten ciągły ruch na ekranie i uczucie zagrożenia nadchodzącego z każdej strony są, muszę przyznać, troszeczkę męczące.

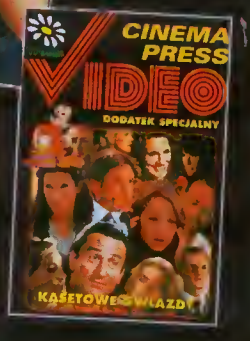
Grafika gry nie prezentuje się najlepiej, ale nie zapominaj, że jest to gra wiekowa i właściwie nie przeszkadza to całej zabawie. Szkoda tylko, że po pewnym czasie grania miałem uczucie, że biegam wciąż po tych samych pomieszczeniach, ale może po prostu zabłądziłem?

Kłomczuch

100

SETNY NUMER

CINEMA PRESS VIDEO



- *specjalna wkładka - spełnione marzenia czytelników*
- *wakacyjne premiery filmowe na kasetach i w kinie*
- *młoda krew w Hollywood*
- *wszystko, co zawsze chcieliście wiedzieć o 13 POSTERUNKU*
- *Pamela Anderson w całej okazałości*
- *buszujemy po Internecie*
- *plotki, ciekawostki, wieści z rynku wideo*
- *konkursy, czyli nagrody dla Ciebie*

Adres Redakcji:
Cinema Press Video
40-596 Katowice
ul. W. Pola 9
tel./fax (0-32) 513-024
511-917

SZAKAL

To już drugi filmowy szakal, czyli perfekcyjnie działający płatny zabójca o nikomu nieznanej tożsamości, który za odpowiednio dużą sumę pieniędzy pozbawi życia każdego, nawet najlepiej chronioną osobę na świecie. Wszystko zaczęło się na początku lat siedemdziesiątych, kiedy to znany autor powieści sensacyjnych, Frederick Forsyth napisał oparty na prawdziwych wydarzeniach bestseller „Dzień szakala". Ta opowieść o próbie zamordowania prezydenta Francji, Charlesa de Gaulle'a, została w 1973 roku przeniesiona na ekran przez Freda Zinnemanna. Zabójcę wynajętego przez organizację terrorystyczną OAS zagrał Edward Fox, a ścigającego go inspektora policji znakomity w tej roli Michel Lonsdale. Film odniósł sukces kasowy, chociaż krytycy nie byli zgodni w jego ocenach. Obraz chwalono jako sensacyjne widowisko, zarzucając mu jednocześnie brak realistycznego tła politycznego i zbyt powierzchowne przedstawienie postaci.

Prawie ćwierć wieku później na realizację hollywoodzkiej wersji tej powieści zdecydowali się producenci James Jacks, Sean Daniel i Hal Lieberman (twórcy m. in. „Góry Dantego", „Apollo 13" i „Darkmana"). Luźno oparty na powieści Forsytha scenariusz napisali Kevin Jarre i Chuck Pfarrer. Ten pierwszy jest autorem scenariusza do m. in. „Zdrady" Alana J. Pakuli, drugi natomiast poza pracą dla filmu (m. in. „Komando Foki"), pisze również dla producentów gier komputerowych, czego efektem jest np. „Silent Steel" (patrz: ŚGK 3-4/96). Wykorzystanie tylko niektórych pomysłów i podstaw akcji przez autorów scenariusza wywołało sprzeciw Freda Zinnemanna. Szefowie wytwórni Universal musieli zmienić tytuł filmu na „Szakal", co nie przeszkodziło zbytnio realizacji całego przedsięwzięcia.

Akcja filmu rozpoczyna się w Moskwie, gdzie milicyjna grupa do walki ze zorganizowaną przestępczością dokonuje obławy na członków rosyjskiej mafii. W trakcie akcji ginie brat szefa mafii, który z terytorium Finlandii zarządza jej interesami. Ponieważ w akcji uczestniczyli również agenci FBI, zemstą ma być śmierć jednego z Amerykanów. Wkrótce, wykorzystując niezbyt legalne sposoby, współpracujące ze sobą służby specjalne Stanów Zjednoczonych i Rosji odkrywają, że mafia za 70 miilionów $ wynajęła płatnego zabójcę, który ma zamordować samego dyrektora FBI. Tytułowy Szakal, bo to on przyjął zlecenie, staje się najbardziej poszukiwanym człowiekiem na kontynencie północnoamerykańskim. Problem w tym, że nikt nie zna jego tożsamości, a znalezienie człowieka, który jest specjalistą nie tylko w dziedzinie broni, ale także komputerów oraz znakomicie posługuje się kamuflażem w celu zmiany swojej tożsamości, to bardzo trudne zadanie. Wkrótce okazuje się, że jedyną osobą potrafiącą rozpoznać Szakala jest Decian Muiqueen, terrorysta związany z IRA, który odsiaduje wyrok w jednym z więzień. Trzeba go tylko przekonać do współpracy i można rozpocząć polowanie...

Reżyserem „Szakala" został Michel Caton-Jones. Ten Brytyjczyk znany jest z umiejętności radzenia sobie z filmami różnych gatunków. Do tej pory realizował m. in. wojenną „Ślicznotkę z Memphis", komedię „Doc Hollywood", kostiumowego „Rob Roy'a" i obyczaj „Chłopięcy świat". Ma również bardzo dobry kontakt z wielkimi gwiazdami, które zwykle grają w jego filmach. Również w „Szakalu" wystąpiły same znakomitości. Rolę tytułową otrzymał Bruce Willis, znany choćby z trylogii „Szklana pułapka", „12 małp" i „Piątego elementu". Jego przeciwnika zagrał Richard Gere, któremu sławę przyniósł obraz „Pretty Woman". Zastępcę dyrektora FBI zagrał sam Sidney Poitier, ostatnio wystąpił m. in. w sensacyjnym obrazie „Sneakers". W pozostałych rolach w filmie wystąpiły Diane Venora („Gorączka" i „Belfer") oraz gwiazda francuskiego kina - Mathilda May.

Projektowi zapewniono odpowiednio wysoki budżet, który pozwolił nie tylko na zaangażowanie gwiazd, ale również odpowiedni poziom realizacji. Zdjęcia do filmu rozpoczęły się 19 sierpnia 1996 roku w Montrealu. Poza Kanadą i USA (gdzie ekipa wykorzystała m. in. plenery Waszyngtonu, Chicago oraz wschodniego wybrzeża i stanów środkowej Ameryki), zdjęcia powstały również w Londynie i Helsinkach. To ostanie miasto udawało w filmie Moskwę. Autorem zdjęć jest Karl Walter Lindenlaub, stały współpracownik Rolanda Emmericha („Dzień Niepodległości"). Dużo pracy przy realizacji mieli także autor scenografii Michael White („Twierdza") i odpowiedzialny za charakteryzację John Brouton (przygotowat kolejne wersje wyglądu Szakala).

Bardzo starannie przygotowano kampanię reklamową filmu. Jedną z jej elementów jest ścieżka dźwiękowa. W Polsce wydano tylko soundtrack z piosenkami. Wszystkie zostały znakomicie dobrane do szybkiej i ostrej akcji filmu. Można więc usłyszeć utwory m. in. Primal Scream, Moby'ego, Massive Attack, The Prodigy i Chemical Brothers.

Biorąc to wszystko pod uwagę, nic dziwnego, że po premierze „Szakal" bez większych problemów zarobił przyzwoite kilkadziesiąt milionów dolarów. Michael Caton-Jones udowodnił zaś, że w gatunku filmu sensacyjnego czuje się znakomicie. W Polsce „Szakal" pojawił się na ekranach kin w styczniu tego roku, na kasety wideo trafi natomiast 13 lipca dzięki ITI Home Video, tak więc ci, którzy „puścili" ten film, mają okazję obejrzeć go teraz w domu.

Opr. Robert Wiśniewski

BMG Poland

Tytuł: Szakal
Tytuł oryginalny: The Jackal
Reżyseria: Michael Caton-Jones
Scenariusz: Chuck Pfarrer i Kevin Jarre na motywach powieści Fredericka Forsytha „Dzień szakala"
Zdjęcia: Karl Walter Lindenlaub
Scenografia: Michael White
Montaż: Jim Clark
Muzyka: Cartel Burwell
Kostiumy: Albert Wolsky
Koordynator kaskaderów: Joe Dunne
Obsada: Bruce willis (Szakal), Richard Gere (Decian Mulqueen), Sidney Poitier (Carter Preston), Diane Venora (mjr Velentina Kozłowa), Mathilda May (Isabella) i inni.
Produkcja: Alphaville Productions dla Universl Pictures
Dystrybucja: ITI Home Video
Czas: 124 minuty

GATTACA

„Zwykliśmy sądzić, iż nasza przyszłość zależy od gwiazd. Dziś wiemy, iż wpływa na nią genetyka."
James Watson
genetyk,
laureat nagrody Nobla

Akcja tego futurystycznego obrazu rozgrywa się w nieokreślonej, aczkolwiek niezbyt odległej przyszłości. Nie znane są szczegóły dotyczące ustroju i systemu politycznego, jaki panuje w filmowym świecie. Wiadomo natomiast, że społeczeństwo dzieli się na lepszych i gorszych, a prawo do życia na szczycie drabiny społecznej otrzymali tu wyłącznie ludzie idealni - wytwór genetyki przyszłości. Nie wszyscy oczywiście mogą dostąpić tego zaszczytu. Ci, którzy przyszli na świat bez poprawek i udoskonaleń, zostają zepchnięci ne margines. Do tej drugiej grupy właśnie należy Vincent Freeman, który z wadą wzroku i serca nie ma szans na awans w hierarchii społecznej. Na nieszczęście, jako zapalony astronom marzy o podróżach w kosmos. Szansą na ich spełnienie jest ukończenie elitarnej szkoły w ośrodku badań kosmicznych Gattaca, jej bramy może jednakże przekroczyć tylko człowiek idealny pod każdym względem. Dzięki pomocy głównego genetyka ośrodka, a także genetycznie poprawionego, choć kalekiego sportowca o imieniu Jerome, Vincent otrzymuje nowe imię i nazwisko, dzięki czemu otwiera się przed nim nowe życie. Początkowo wszystko idzie zgodnie z planem. Vincent pokonuje kolejne szczeble na drodze do swej kosmicznej podróży, a przy okazji nawiązuje znajomość z piękną Irene. Dopiero zabójstwo genetyka ośrodka powoduje, że wszystko staje pod znakiem zapytania, gdyż jednym z głównych podejrzanych jest właśnie Vincent.

„Gattaca" to pierwszy film, w którym zarys akcji w całości został oparty o dokonania współczesnej inżynierii genetycznej. Nauka, która pojawiła się w latach 70. naszego wieku zrewolucjonizowała medycynę. Okazało się, że można dowolnie łączyć wyodrębnione molekuły DNA dwóch istot ludzkich. Tym samym można było rozpocząć badania nad usuwaniem genów odpowiedzialnych za powstawanie niektórych chorób. Wyniki badań były na tyle pomyślne, że w 1980 roku Kongres Stanów Zjednoczonych zatwierdził projekt badań genetycznych (Human Genome Project), który miał zająć się całokształtem tej problematyki. Choć wizja genetycznego krzyżowania ludzi wydaje się kusząca, to ciągle jest mało prawdopodobne. Zbyt wiele jest jeszcze niewiedomych, a i liczba przeciwników „poprawiania natury" wciąż rośnie.

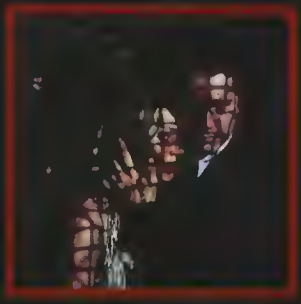
Genetyką jako tematem na film zajął się Andrew Nicol, autor scenariusza i reżyser „Gattaci". Jest to debiut tego Nowozelandczyka, który wcześniej przez krótki czes współpracowai z telewizją. Scenariusz zainteresowai znanego aktora, reżysera i producenta Danny'ego De Vito (m. in. „Betman Returns" i „Get Shorty"), który postanowił zrealizować film w swoim Jersey Films. Producentami wykonawczymi zostali współpracujący z nim Michael Shemberg, Stacey Sherr i Gail Lyon. Bez większych problemów De Vito przekonał do projektu szefów wytwórni Columbia, która ostatnio często realizuje filmy fantastyczne (m. in. „Faceci w czerni" i „Godzilla"). Pieniądze zapewniły gwiazdorską obsadę. Główne role zagrali Ethan Hawke („Stowarzyszenie umarłych poetów") i Uma Thurman („Pulp Fiction"). Na drugim pianie pojawili się natomiast znani aktorzy charakterystyczni: Alan Arkin („Edward Nożycoręki"), Gore Vidal („Teoria konspiracji") i Ernest Borgnine („Ucieczka z Nowego Yorku").

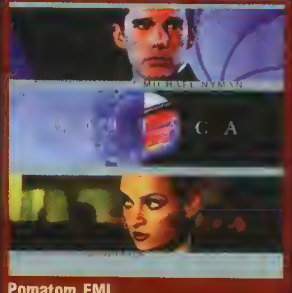
Bardzo interesująco „Gattaca" prezentuje się pod względem realizacyjnym. Mimo że jest to futurystyczny thriller, brakuje w filmie typowych dla tego gatunku efektownych scen naszpikowanych efektami specjalnymi. Wręcz przeciwnie, twórcy filmu większość scen nakręcili w studio dbając, by akcja była tylko tłem dla psychologicznych wizerunków postaci. Niemniej scenografia i kostiumy zostały przygotowane bardzo starannie. Są one połączeniem nowoczesności (scenografia) z klasyką lat 40 (kostiumy). Miało to na celu wykreowanie świata, który trudno umiejscowić w czasie. Bardzo ważną rolę odgrywały szczegóły. Twórcy używali ne przykład sierści jaka w charakterze imitacji ludzkich włosów, a pojawiające się w filmie samochody są dziełem zawodowego projektanta keroseril. Nieliczne plenery dobrano bardzo starannie. Jedną ze scen nakręcono np. w zaopatrującej w energię Los Angeles elektrowni słonecznej (wyposażonej w 10 tysięcy zwierciadeł).

Klimat tajemniczości w filmie podkreśla również muzyka autorstwa Michaela Nymana, jednego z najsłynniejszych kompozytorów muzyki filmowej (m. in. obrazy Petera Greeneway'e i „Fortepian"). Tym razem stworzył muzykę bardzo zróżnicowaną, w której jak podkreślii reżyser filmu, Andrew Nicol: „...znaleźć można smutek i nadzieję". W podobnym tonie utrzymane są zdjęcia, które nakręcił polski operator na stałe pracujący w USA - Sławomir Idziak (m. in. „Trzy kolory: niebieski").

„Gattaca" łączy w sobie elementy kina embitnego i czysto komercyjnego. To pierwsze tworzą przede wszystkim zdjęcia, muzyka i gra aktorów, to drugie natomiast zapewnia trzymająca w napięciu akcje. Szkoda, że film nie trafił na ekrany polskich kin (znów dała o sobie znać szczupłość rodzimego rynku kinowego). Pojawi się za to na kasetach wideo dzięki ITI Home Video już 20 lipca.

Opr. Robert Wiśniewski





Pomatom EMI

Tytuł: Gattaca
Reżyseria i scenariusz: Andrew Nicol
Zdjęcia: Sławomir Idziak
Kostiumy: Colleen Atwood
Montaż: Lisa Zeno Churgin
Muzyka: Michael Nyman
Obsada: Ethan Hawke (Vincent), Uma Thurman (Irene), Alan Arkin (detektyw Hugo), Jude Law (Jerome), Loren Dean (śledczy Anton), Gore Vidal (Josef), Ernest Borgnine (Caesar) i inni.
Produkcja: Jersey Films Productions dla Columbia Pistures
Dystrybucja: ITI Home Video
Czas: 103 minuty

WIEŚCI

Z KRAJU

Podczas tegorocznych wakacji odbędzie się na terenie całego kraju szereg sankcjonowanych przez DCI turniejów „Magic: The Gathering". Poniżej wymienione zostały największe z owych imprez:

- 3 VII Rzeszów - Typ 2
- 5 VII Kraków - Typ 1
- 10 VII Kraków - Typ 2
- 18 VII Kraków - Typ 2
- 1 VIII Warszawa - Pro Tour Qualifier do Chicago - Typ 1.5 (zwycięzcy otrzymują możliwość wzięcia udziału w turnieju w Chicago). Ilość miejsc na tym turnieju jest limitowana, w związku z czym organizatorzy proszą uprzednie zgłaszanie uczestnictwa (tel. kontaktowy - patrz niżej).
- 7 VIII Rzeszów - Typ 2
- 8 VIII Kraków - Typ 2
- 14 VIII Kraków - Typ 2
- 18 VIII Kraków - Typ 2
- 19 VIII Zielona Góra - Typ 2
- 30 VIII Kraków - Typ 2

W celu uzyskania dokładnych informacji na temat powyższych, należy skontaktować się z Kubą Wysoczańskim z Wydawnictwa ISA (patronującemu polskie turnieje „M:TG"), w każdy poniedziałek i czwartek pod numerem telefonu: 63-44-790.

30 maja br. odbyły się pierwsze oficjalne Mistrzostwa Polski w „Magic: The Gathering". Zwycięzcom tegoż turnieju (pierwszej czwórce) zafundowano podróż do Stanów Zjednoczonych na mistrzostwa świata w „M:TG". Oto nazwiska owych szczęśliwców:

1. Paweł Karaszewski (Mistrz Polski)
2. W. Kazbieruk
3. Grzegorz Świetlik
4. Emil Leszczyński

Gratulujemy i życzymy podobnych sukcesów na arenie międzynarodowej.

ZE ŚWIATA

Pozostając w temacie „Magic The Gathering", firma Wiazrds of the Coast, zaplanowała już wydanie kolejnego bloku tematycznego (takiego jak: Mirage + Weatherlight + Visions). Tymczasem wiadomo tylko, że będzie on zawierał 650-700 kart, a tematyka skupi się na 17.000-letniej historii Dominarii. Projektowi nadano ponoć tytuł roboczy „Sarpadian Chronicles", choć do momentu ukazania się seta w sklepach może on ulec zmianie.

Wszędobylska firma Wizards of the Coast wznowiła w czerwcu wydawanie kultowego pisma SF „Amazing Stories", które swojego czasu zasłynęło z licznych publikacji znakomitych opowiadań epigonów H.P. Lovecrafta. Magazyn jakością ma przewyższać stary periodyk i będzie wydawany jako dwumiesięcznik.

Dobre wiadomości dla miłośników niepublikowanego już „Al-Quadim" - świata do „AD&D". Decyzją TSR-u powróci on do druku, jednakże nie jako oddzielna podstawka, a sourcebook do „Forgotten Realms", którego częścią składową był w pierwotnym założeniu.

M.N.

Mumia

Szalenie popularny Świat Mroku obmyślony przez ludzi z firmy White Wolf kojarzony jest najczęściej z pięcioma rodzajami istot nadnaturalnych, w które mogą się wcielić gracze, a konkretniej z wampirami, zmiennokształtnymi, upiorami, magami oraz fae. Jednakże istnieje jeszcze jeden rodzaj postaci - nie mniej dziwny niż wyżej wymienione i przynajmniej tak samo (jeśli nie bardziej) interesujący do odgrywania. Mam na myśli potężne mumie przemierzające od niezliczonych stuleci zarówno egipskie pustynie, jak i ulice oświetlonych neonami miast-molochów. Rąbek tajemnicy dotyczący owej mrocznej istoty odsłania znakomity podręcznik źródłowy „Mumia", który ukazał się niedawno w polskim przekładzie nakładem Wydawnictwa ISA.

Już na wstępie chciałbym zaznaczyć, że „Mumia" nie jest właściwie systemem w pełnym tego słowa znaczeniu, gdyż nie posiada opisu mechaniki rządzącej światem gry. Oczywiście wszelkiego rodzaju reguły unikalne dla wspomnianych istot znajdują się w książce, jednakże aby zaznajomić się z podstawowymi przepisami, trzeba zajrzeć do którejś z pięciu sztandarowych gier White Wolfa (zasady we wszystkich są identyczne). Jeżeli nie znasz angielskiego, będziesz się musiał ograniczyć do jednej z dwóch, które ukazały się po polsku - „Wilkołak: Apokalipsa" (Wydawnictwo MAG) oraz „Wampir: Maskarada" (Wydawnictwo ISA). Tak czy owak postanowiłem przybliżyć Tobie świat „Mumii", gdyż uczynienie z niej „normalnej" gry nie powinno Ci przysporzyć zbyt wielu trudności, a zagrać naprawdę warto.

Zanim napiszę cokolwiek o „Mumii", warto byłoby, abyś zrozumiał, czym jest istota nazywana tym imieniem. Założę się, że Twoim pierwszym skojarzeniem była powłócząca nogami kupa nieszczęścia w bandażach. Jeśli tak, możesz natychmiast zapomnieć o tym wizerunku. Odrodzeni (inna nazwa na mumie) z wyglądu niczym nie różnią się od ludzi, choć w przeciwieństwie do tych ostatnich nie starzeją się. Tak naprawdę bandażowanie może, choć nie musi, mieć miejsce jedynie podczas Wielkiego Rytuału (tak powstają mumie) lub pomiędzy kolejnymi śmierciami. Notabene wielokrotne umieranie i odradzanie się jest chlebem powszednim dla mumii. Odrodzeni żyją, póki starcza im energii „ba", a gdy tej zabraknie, udają się do krainy zmarłych, by ją tam zgromadzić. Cykl ten powtarza się nieustannie przez tysiąclecia, a niejedna mumia z czasem zaczyna przeklinać swą nieśmiertelność i niezniszczalność. Utraceni bliscy, spokój ducha, a nawet wspomnienia - to główne rozterki mumii, które potrafią zmienić ich życie w piekło.

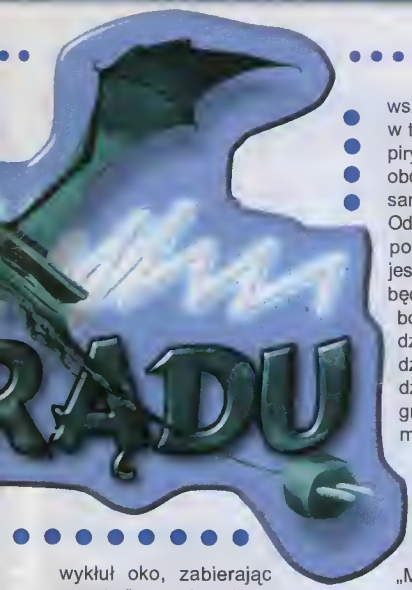
Historia Odrodzonych sięga czasów jeszcze sprzed powstania państw Górnego i Dolnego Egiptu i w dużej mierze jest związana z działalnością prastarych wampirów z trzeciego pokolenia po Kainie-bratobójcy. Jedna z owych przeklętych istot skusiła na drogę wampiryzmu potężnego króla Ozyrysa, jak również jego występnego brata Seta, skazanego przezeń na wygnanie. Set podstępem uśmiercił brata, a bratankowi Horusowi

(NIE)SWOJSKIE KLIMATY

Gracze RPG to z pewnością ludzie, o których można po wiedzieć, że bujają głowami w chmurach. Jednak czy rzeczywiście aż tak bardzo? Widziałem wiele sesji i w większości przypadków rolplejowcy przywiązywali ogromną wagę do realizmu, prawdopodobieństwa tła gry - słowem, dążyli do jak najwierniejszego odwzorowania rzeczywistości z „małym" dodatkiem magii, mitycznych bestii lub (w zależności od konwencji) rozwiniętej technologii i obcych ras. Ze zdziwieniem uzmysłowiłem sobie, że tak naprawdę niewielu graczy pozwala sobie na „podróżowanie wyobraźnią" do kompletnie pokręconych i nietypowych krain, który to rodzaj sesji cenię chyba najbardziej. Chciałbym zaznaczyć, że „nietypowe" wcale nie jest równoznaczne z „całkowicie obce", wystarczy po prostu sięgnąć po te części środowiska, które normalnie są uważane za niedostępne dla człowieka lub odrobinę przekształcić zwykły krajobraz. Aby pomóc Ci zrozumieć owe (nie)swojskie klimaty, postanowiłem przygotować kilka króciutkich przykładów dziwacznych miejsc, w których mógłbyś rozegrać swoje przygody.

1. Małe jest piękne.

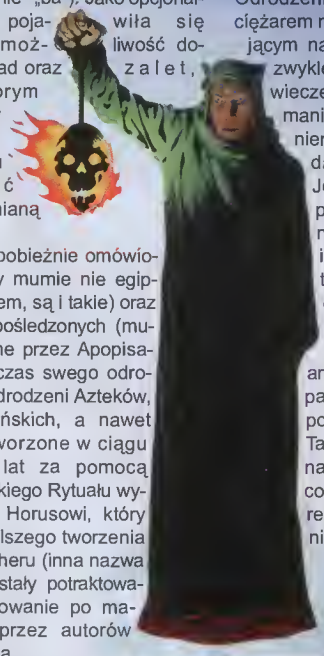
Za sprawą działania potężnych mocy, postacie graczy uległy zmniejszeniu do, dajmy na to, rozmiarów małego palca u ręki. Ich jedyną szansą na powrót do dawnej wielkości może być dotarcie do zaprzyjaźnionego maga, który „przypadkiem" żyje po drugiej stronie łąki lub w sąsiedniej dzielnicy. Powód podróży może być zgoła inny, istotne jest to, że otaczający postaci świat nagle stał się przerażająco wielki. Praktycznie cała zabawa opiera się na otrzaskiwaniu się graczy z zaistniałą sytuacją. Prowadząc sesję w takich realiach musisz pamiętać o tym, że wszystkie rzeczy, które kiedyś uważane były przez graczy za pomniejsze problemy, teraz mogą urosnąć do rangi katastrofy. Przykładowo woda wylana przez gosposię na bruk będzie równoznaczna z falą powodziową dla mikroskopijnych bohaterów, mocniejsze podmuchy wiatru na polu zetną ich z nóg, a uginająca się trawa stanie się śmiercionośna niczym ostrze gilotyny, jeśli dołożyć do tego kilka szczurów, mrówczy pochód oraz buciory przechodzących ludzi-olbrzymów, okaże się, że nawet najwięksi twardziele mogą zmięknąć w świecie krasnoludków.



wykłuł oko, zabierając mu „ba", co równało się z powolną śmiercią. Ozyrys powrócił jednak zza grobu, przynosząc ze sobą tajemnicę Wielkiego Rytuału, pozwalającego na stworzenie istoty nieśmiertelnej, która tylko raz na jakiś czas musiałaby umierać, a i to wyłącznie po to, by znów się odrodzić. Rytuał wypróbowano najpierw na prostym rolniku, jednakże to Horusa uważa się za pierwszą mumię - pierwszą, która stworzyła kolejne do pomocy w walce z wampirami, a w szczególności z Setem.

Pytasz zapewne, cóż takiego ciekawego może zaoferować Ci „Mumia", czego nie mogą Ci dać inne storytellery? Otóż przede wszystkim możliwość gry w dwu płaszczyznach - świata żywych i umarłych. W ten sposób staje się ona pierwszą grą ze Świata Mroku, pozwalającą bohaterom na pełne porozumienie się z praktycznie wszystkimi stworami istniejącymi w tym ponurym uniwersum. Wampiry, wilkołaki czy magowie nie są obcy mumiom, z drugiej strony to samo odnosi się do upiorów, które Odrodzeni spotykają podczas swych pośmiertnych wędrówek. Faktem jest, że naprawdę dobry Mistrz Gry, będzie miał w przypadku „Mumii" bogate pole do popisu. Właśnie dzięki owej dualnej naturze Odrodzonych (ciągłe umieranie i rodzenie się), sesje w przypadku tej gry nabierają zupełnie innego wymiaru, niż ma to miejsce w innych storytellerach.

Informacje zebrane w podręczniku nie oszałamiają ilością szczegółów, jednakże w zupełności wystarczą do zabawy. W „Mumii" znajdują się między innymi przepisy dotyczące magii Odrodzonych czyli Hekau (nie tak potężna, jak sztuka magów, lecz mimo tego niezwykle groźna), wędrówek po świecie umarłych oraz tworzenia postaci. Co do ostatniego przypadku, kreacja bohatera przypomina bardzo tę z innych storytellerów z serii. Istnieją jednak zasadnicze różnice, jak choćby zwiększona liczba punktów do wydania na talenty, umiejętności oraz wiedzę (mumie są starsze nawet od większości wampirów, w związku z czym miały więcej czasu na zbieranie doświadczeń), czy konieczność określenia swego zawodu podczas pierwszego życia. Wprowadzono także kilka nowych współczynników jak „sekhem" (energia magiczna), „ba" (esencja życia oraz część duszy wędrująca po śmierci w krainie zmarłych) oraz „ka" (część duszy pilnująca „khat", czyli martwego ciała mumii oczekującego na ponowne wstąpienie w nie „ba"). Jako opcjonalna zasada pojawiła się również możliwość dobierania wad oraz zalet, dzięki którym można przy odrobinie wysiłku stworzyć niezapomnianą postać.



Dość pobieżnie omówiono niestety mumie nie egipskie (owszem, są i takie) oraz siedmiu Upośledzonych (mumie opętane przez Apopisa-Żmija podczas swego odrodzenia). Odrodzeni Azteków, ras murzyńskich, a nawet mumie stworzone w ciągu ostatnich lat za pomocą wersji Wielkiego Rytuału wykradzionej Horusowi, który zakazał dalszego tworzenia Semshu-Kheru (inna nazwa mumii), zostały potraktowane zdecydowanie po macoszemu przez autorów podręcznika.

Spolszczona wersja książki została wydana na dobrym poziomie, a tłumaczenie tekstu jest po prostu znakomite. Przyznam, że już dawno nie czytało mi się równie przyjemnie podręcznika do gry fabularnej. Na tle owych plusów razi niemała ilość literówek, które przecież nie powinny zakraść się do ostatecznej wersji książki.

Jeśli szukasz wyzwania dla siebie jako Mistrza Gry czy gracza - powinieneś wypróbować „Mumię". Pamiętaj jednak, że zabawa tymi istotami nie jest najłatwiejsza. Ciężko jest zachować balans pomiędzy ogromną potęgą, jaką dysponują Odrodzeni, przytłaczającym ciężarem minionych lat, spoczywającym na pamięci mumii, a najzwyklejszym w świecie człowieczeństwem, którego utrzymanie po tysiącach lat istnienia może się okazać zadaniem niewykonalnym. Jeśli jednak uznasz, że prowadzenie sesji mumiom nie odpowiada Tobie i tak powinieneś zdobyć ten podręcznik, gdyż będziesz mógł dzięki niemu wprowadzić do sesji „Wampira" potężnego antagonistę lub w przypadku „Wilkołaka" - nietypowego sprzymierzeńca. Tak czy owak „Mumia" to naprawdę świetnie opracowany podręcznik, którego zakupu z pewnością nie pożałujesz.

Michał Nowakowski

System: „Mumia"
Wydawca: White Wolf
Polski wydawca: Wydawnictwo ISA sp. z.o.o.
CENA: „Mumia" - 45 zł
OCENA:
Grywalność: 9,5/10
Przejrzystość zasad: 9,5/10
Jakość wydania: 9/10
Ogółem: 9 ,5/10

2. Głębia.

A gdyby tak posłać ich na dno? Oczywiście, nie mam na myśli bezlitosnego zatapiania nieszczęsnych postaci, tylko wysłanie ich na ekscytującą, a jednocześnie niebezpieczną misję w głębiny morskie. Sposobów na bezpieczne przebywanie pod wodą może być kilka. Najpewniejszym, choć moim zdaniem najnudniejszym, jest uzyskanie zdolności oddychania pod wodą dzięki działaniu jakiegoś magicznego przedmiotu - pierścienia, łańcucha itp. Inną metodą jest użycie jakiegoś ciekawego czaru, przykładowo takiego, który zamykałby grupę ludzi w bańce powietrza, formując coś na kształt batyskafu, pozwalającego na uzyskanie dużego zanurzenia. Jeśli chcesz możesz się nawet pokusić o wprowadzenie do zabawy autentycznej łodzi podwodnej, która byłaby jednakże napędzana jakimś drogocennym paliwem (np. złoto) lub wręcz drastycznym (np. krew). Jeżeli brak Ci pomysłów na niebezpieczeństwa, jakie mogłyby spotkać bohaterów pod wodą, zajrzyj do pierwszej lepszej książki popularnonaukowej opowiadającej o podwodnym życiu, a znajdziesz masę materiału na mrożące krew w żyłach historie.

3. W objęciach Morfeusza.

Nie zaprzeczysz chyba, że niejednokrotnie nachodziła Cię ochota, by ostro dołożyć graczom, tak aby przerazili się nie na żarty, a jednocześnie żeby nie miało to większego wpływu na ogólny przebieg prowadzonej przez Ciebie kampanii. Idealnym sposobem na to jest rozegranie jednej przygody we śnie, dzielonym, zbiegiem okoliczności, za sprawą magii lub sił boskich, przez wszystkich bohaterów. W przypadku tego rodzaju sesji stoją przed Tobą dwie możliwości - możesz założyć, że wszystko, co dzieje się we śnie, nie ma wpływu na rzeczywistość lub wręcz przeciwnie, uznać, że rany, moce, przedmioty, czy nawet śmierć poniesiona w „objęciach Morfeusza" okażą się jak najbardziej prawdziwe po przebudzeniu. Niezależnie od podjętego przez Ciebie wyboru, ten rodzaj „klimatu" oferuje Tobie największe możliwości pofolgowania sobie jeśli chodzi o olewanie realizmu. W końcu we śnie może zdarzyć się dokładnie wszystko.

4. W przestworzach.

Przypuśćmy, że bohaterowie trafili do przedziwnego społeczeństwa, żyjącego na latających wysepkach (miniaturowe wersje lewitującej wyspy z „Podróży Gulivera"). Jedynym sposobem poruszania się owych ludzi, pomiędzy domostwami jest przelatywanie niemałych odległości przy pomocy opracowanych przez nich skrzydeł przymocowywanych do ramion. Jeśli tylko chcesz, możesz dorzucić latające statki, balony, ornitoptery lub fruwającą kawalerię gigantycznych orłów, gryfonów czy nawet smoków. Intryga, jaką chciałbyś zawrzeć w przygodzie, może być podobna do tej, jaką zastosowałbyś w normalnych warunkach, jednakże fakt, że większość co bardziej ekscytujących zdarzeń będzie miało miejsce w przestworzach, sprawi, że Twoi gracze do końca życia nie zapomną takiej sesji.

5. Gdzie my, u diabła, jesteśmy?

Jeżeli naprawdę chcesz wystawić swych graczy na ciężkie chwile, możesz spróbować przenieść ich w inne sfery egzystencji (coś w rodzaju innych światów, zamieszkanych w większości przez potężne istoty typu demony, duchy, żywioły itp.) Trudno w kilku słowach opisać, jak powinien wyglądać krajobraz tego „klimatu". Najepszą metodą według mnie jest zbudowanie uniwersum składającego się z nieco chaotycznie poukładanych, surrealistycznych elementów. Nastroje powinny przypominać te znane każdemu czytelnikowi z „Alicji w krainie czarów" czy „Alicji po drugiej stronie lustra". Pamiętaj jednak, że jeśli postanowisz wrzucić swych graczy w inną sferę egzystencji, narażasz ich na ogromne ryzyko, innymi słowy: zalecane tylko dla potężnych postaci.

To już wszystko, co udało mi się zmieścić w tym miesiącu. Chciałbym tylko, abyś zapamiętał, że dookoła mnóstwo jest fantastycznych miejsc nadających się na tła dla przygód. Wystarczy tylko dobrze popatrzeć, a zwykłe stanie się niezwykłym. Powodzenia.

Michał Nowakowski

BEZ PRĄDU

OGŁOSZENIA DROBNE

◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

WYMIENIĘ

Wymienię grę Dreams to Reality na inną (tylko w Warszawie). **Jacek Getlich, ul. Janka Bytnara 15/3, 02-645 Warszawa, tel. 48-42-33**

Legion, No Second Prize, indy 500, Another World i wiele innych (koperta + znaczek) na: Dawn Patrol, Cygnus 8, RockStar, Patriacan, Kupiec, The Colonel's Bequest, SkidMarks (Amiga 500). **Emilian Baranowicz, ul. Polskiego Sierpnia 4, 97-420 Szczerców, tel. 044-631-81-05**

Uwaga! Zamienię około 200 gazet (SS, Chip, Gambler i wiele innych z CD i bez) na używanego Game Boya bez gier. Możliwość dopłaty do 40 zł. Szukam także ŚGK 12/96, 2/97, 3/97 i 4/97. Napisz!!! **Mateusz Karbownik, Balin, ul. Rolna, 32-500 Chrzanów, tel. 035-61-31-823**

Komputer Commodore + Pegasus + trzy Gamblery z płytami (nr 678/97) wymienię na Amigę 500, 500+ lub 600. **Piotr Wojciechowski, ul. Platynowa 4/82, 00-808 Warszawa, tel. 624-84-46**

Gry : NHL 98, Uprising, Dark Reign, DuckMan, JetFighter III i wiele gier demo na Grand Terf Auto, Carmagedon, Worms II, Myth, Tomb Raider II lub dobre gry strategiczne. **Marcin Makowski, ul. Powstańców Warszawy 4D/10, 73-110 Stargard Szczeciński, tel. 092-76-06-07 (poniedziałek - czwartek w godz. 17.00-18.30)**

Amigę 500, 1 M8, ok. 100 dysków, mysz, 2 joysticki, monitor zielony wymienię na CD32 lub Sony PlayStation. **Piotr Oracz, ul. Wrocławska 37/39, 44-335 Jastrzębie Zdrój**

Grę na Game Boya: The Adventure Island 2 na inną lub sprzedam razem z Game Boy'em za 140 zł. **Adam Tomaszewski, ul. Naruszewicza 15/90, 93-161 Łódź, tel. 042-42-30-80**

Pegasusa IQ 5D2, 2 pady, 15 gier (Alien 3, Soccer, Super Mario Land, Micro Machines, Dizzy), zasilacz, okablowanie + Schneider CPC 464 i monitor i oprogramowanie + ZX Spectrum na Game Boy Pocket. **Jacek Wroniszewski, ul. W. Pola 47/45 m.39, 91-028 Łódź, tel. 53-51-14**

Wymienię grę Kick Off na inną startegiczną. **Kuba Pietrasik, ul. Rosy Bailly 1/29, 01-494 Warszawa, tel. 638-76-54**

Grę Mario 64 na inną. Najlepiej Szczecin i okolice. **Jakub Tchórznicki, Al. Wojska Polskiego 16/3, 70-471 Szczecin, tel. 091-48-84-981**

Gry na N64 (PAL, NTSC). Posiadam 6 gier, wymienię S.F.RUSH (NTSC) na Mace lub Extreme, MK Trilogy na jakąkolwiek inną, Star Fox (rumble pack) na Duke Nukem lub inne. **Tomasz Kruczkowski, ul. Ks. Krausego 11/10, 86-105 Świecie n/W, tel. 0532-15-288**

Karty do Doom Trooper (81 sztuk) na startery karcianek: Magic: The Gathering, Mythos, Net Runner, Kult, Vampire: The Eternal Strugle, Star Wars lub Dark Eden. **Damian Kopiec, 58-537 Rębiszów**

Oryginalne gry na PSX: Adidas Power Soccer Int'97, Actua Soccer, G-Police (wszystkie PAL) na Constructor, Theme Hospital lub inne strategie (PAL lub NTSC). **Tomasz Gosek, Mały Płock 37a, 18-415 Mały Płock**

gry: The Deadalus Encounter, Quake 1 i 2 na inne dobre gry lub sprzedam - 105 zł każda. Game Boya z trzema grami za 145 zł stan bardzo dobry lub zamienię na modem wewn. lub zewn. **Roman Radowski, ul. Moniuszki 13/8, 77-400 Złotów, tel. 067-263-27-15**

HDD 1,7 GB na Sony PlayStation z dopłatą do 200 zł lub sprzedam - 500 zł. (dysk posiada kieszeń). **Grześ Kamiński, ul. Kazubów 6a/44, 01-466 Warszawa, tel. 022-665-58-15**

Wymienię się grami na CD32. Posiadam: Dscar i Diggers, Alfred Chicken, King Pin, Last Ninja, Dverkill i Lunar - C, Striker, 3 Cd z grami shareware. **Adam Sokołowski, ul. Wólczańska 10, 16-424 Filipów, tel. (661522)157 po godz. 16.00**

Gry: Dark Reign, Darl Colony, Imperialism, 7th Legion, WarLords 3, Red Alert, Sid Meiers, Gettysburg - 50 zł/szt. Szukam Battle Isle 3, Clash PL, Total Annihilation, Blood & Magic. **Bogusław Troczewski, ul. Bogusławskiego 6/123, 01-923 Warszawa, tel. 669-90-22**

KUPIĘ

Kupię gry (tylko oryginały): Simon the Sorcerer 2, Sea Legends, SpyCraft, Driud - Daemons of Mind, Alien Virus, I Have No Mouth and I must Scream, Alfabet Śmierci. Cena: ok. 50 zł/szt. **Marcin Leśniakiewicz, Os. beskidzkie 7/1, 34-200 Sucha Beskidzka**

Płytę główną 486 PCI - 50 zł, procesor 486DX4/100 lub DX5/133 - 60 zł, 8 lub 18 M8 RAM do płyty 386 (krótkie moduły). Ceny do negocjacji (50-100 zł). **Kamil Chojnowski, ul. Kasztelańska 6/10, 18-404 Łomża, tel. 086-186-975 po godz. 20.00**

Materiały dotyczące komiksu i same komiksy. Cena do uzgodnienia (na korzyść). **Tomasz Ciesielski, ul. Na Uboczu 10/70, 02-791 Warszawa, tel. 022-649-88-71, e-mail: spawn10@friko4.onet.pl**

Pilnie poszukuję 1-go dysku gry Dune 2 i Brian the Lion na Amigę 500 1 M8. Zapłacę 5 zł za 1 dyskietkę. Kupię opis do gry 1869 za 5 zł i opis gry Cyber Empire za 5 zł. **Tomasz Przybyło, ul. Popiełuszki 22/5, 35-309 Rzeszów, tel. 017-8572-942**

Game Boya w miarę dobrym stanie + jedna dowolna gra. Cena 90 zł. **Maciej Mandat, ul. Wyszyńskiego 9, 64-100 Leszno, tel. 520-59-15**

2 MB RAM do CDTV. Cena do uzgodnienia (ok. 1200 zł.). Pilnie. **Paweł Krawczyk, ul. Dunina 14, 05-805 Otrębusy**

Rozszerzenie pamięci E1208 + 8 MB SIMM. **Konrad Brodecki, ul. Kościelna 33a, 27-212 Skarżysko Kam., tel. 047-27-14-427**

Super Nintendo, 2 pady, wejście antenowe, jedna gra (np. Mortal Kombat 2, 3, Street Fighter 2). Cena: 240 zł + CPV 9/97, ŚGK 4/98 - 6/98, NEO 5/98, GK 5/98, G z 3 CD z demami. **Remigiusz Rynkiewicz, ul. Brzozowa 6, 75-136 Koszalin, tel. 094-342-24-04**

Programy i gry do Apple - Macintosh LCII na system 7.1 na dyskietkach 3.5" (niedrogo). **Gniewomir Skrzypczak, ul. Pocztowa 10/1, 62-100 Wągrowiec, tel. 067-262-02-12**

Gry - trójwymiarowe strzelaniny (Quake, Duke NUkem 3D, Doom lub Doom2). Ceny do 100 zł. **Tomasz Krakowski, ul. Braterstwa Broni 15/29, 98-200 Sieradz, tel. 043-82-76-276 po godz. 16.00**

Opis do gry LongBow 2. Może być kserokopia (opłata za wypożyczenie). Z góry dziękuję. **Łukasz Szulc, ul. Konarskiego 51/6, 01-355 Warszawa, tel. 022-665-36-94**

Gry: Theme Hospital i KK'N'D. Cena do uzgodnienia (PC). **Michał Ciepielski, Tarnów 13, 57-200 Ząbkowice Śl.**

Czasopisma: C & A nr 6 i 7/95, ŚGK 1, 4/94, Top Secret - 2/90, 1-3/91, książki - opis gier, C-64 nr 6, 10, 12 i dalej, Super Katalog gier C-64 nr 1 i 2. Płacę po uzgodnieniu ceny oraz pokrywam koszty wysyłki. **Andrzej Waluś, ul. Adamieckiego 9/32, 41-300 Dąbrowa Górnicza, tel. 262-38-68**

Oryginalną grę Ports of Call lub wymienię na inną. Cena do 23 zł, można negocjować. **Przemysław Bugaj, ul. Konopnickiej 9, 42-450 Łazy, tel. 032-672-94-79 po godz. 16.00**

Gry na PC: Civilization 1 oraz Transport Tycoon. cena do uzgodnienia. **Tomek Bielski, ul. Traugutta 68a, 71-300 Szczecin, tel. 091-48-74-044 po godz. 19.00**

Gry na kasetach (do 3 zł za kasetę) i oryginalny joystick (do 8 zł) do Amstrada Schneider CPC 464. **Sebastian Miszczak, Przybyłów 24, 62-640 Grzegorzew**

ŚGK, Top Secret - wszystkie numery. Cena za sztukę: 1,50 zł. **Grzegorz Chyrc, ul. Szujskiego 1/15, 31-123 Kraków**

Lemmings na Game Boya. **Maciej Tokarz, ul. Mickiewicza 108, 34-785 Jordanów**

8yskietkę do V8S v. 1.0. **Bartosz Bierca, ul. 15 Grudnia 4/42, 42-503 Będzin, tel. 032-762-52-35**

Gry do Game Boya (30-50 zł): Worms, Toy Story, Donkey KongLand, Mocro Machines lub wymienię na nie gry: FIFA 97, Mathias - Sammersoccer. **Paweł Osiński, ul. Lompy 27, 57-220 Ziębice**

Dodatkowe misje do Command & Conquer: Covert Dperations. Cena do 50 zł. Stan musi być dobry, gdo gry obowiązkowo oryginalne pudełko i instrukcja. **Mirosław Kurzak, ul. Litewska 45, 22-300 Krasnystaw, tel. 082-576-43-17**

Czytnik CD: tylko Toshiba, prędkość obojętna. **Mariusz Maciejewski, ul. Wyspiańskiego 11a/1, 76-150 Darłowo, tel. 094-14-33-26**

Płytę główną 486 + procesor + 4 MB RAM. Cena do 100 zł. **Krzysztof Półrolniczak, ul. Iwaszkiewicza 31/6, 55-200 Oława, tel. 071-136-367**

Dysk twardy od 100 M8 do 1 G8. Cena do uzgodnienia w zależności od pojemności dysku. **Tomasz Zieliński, ul. Bazyliańska 7/15, 03-203 Warszawa, tel. 022-675-60-68**

Archiwalne numeru ŚGK, a także oryginalną grę Diablo. Sprzedam grę Storm na 3 CD (50 zł), a także Gene Wars lub zamienię na Diablo, SVIW 3D. **Sebastian Lachmider, ul. Rzeźnicza 23/57, 41-200 Sosnowiec**

Konsolę Sony PlayStation, 2 joysticki, 1-2 gry. cena do uzgodnienia. **Bartosz Koplecki, ul. Dywizji Kościuszkowskiej 2c/9, 44-196 Knurów, tel. 032-235-03-95**

RÓŻNE

Klub gier i Pameli szuka nowych członków! Mamy dobrą gazetkę! Przyślij 2 zł wpisowego, znaczek zwrotny i jesteś przyjęty! Pisz! Warto! **Marcin Celmer, ul. Pogodna 3/119, 87-816 Włocławek, tel. 054-236-10-34**

Nawiąę kontakt z posiadaczami Amigi 500/600 /500+ w celu wymiany doświadczeń. Więcej informacji po przesłaniu dysku oraz koperty ze znaczkiem zwrotnym. 100% odpowiedzi. **Marcin Zimecki, ul. Słowiańska 13a/4, 72-500 Wolin, tel. 091-32-61-628 po godz. 16.00**

Nawiążę kontakt z każdym miłośnikiem gier. Uwielbiam wszelkie gry, liczę na pomoc i wszelką pomoc ze strony tych, którzy znają gorączkę gry. **Mirosław Cymer, ul. Radocha 25, 41-200 Sosnowiec**

Nawiążę kontakt w celu wymiany gier na Sony PlayStation oraz na Nintendo 64. Posiadam 10 gier na PSX i 2 na Nintendo 64. Tylko oryginalne. **Zbigniew Hurkała, ul. Rzeszowska 11/18, 39-460 Nowa Dęba, tel. 015-846-22-67 wieczorem**

Potrzebujesz pieniędzy na grę, komputer? Praca bez komputera. Info - koperta zwrotna ze znaczkiem + 1 zł na ksero. **Łukasz Szczepanik, ul. Sztygarska 3/15, 59-320 Polkowice, tel. 076-845-06-35**

Jeśli lubisz grać w Diablo - wstąp do Klanu Lordów. Napisz, a otrzymasz więcej informacji (z dopiskiem Klan Lordów). **Michał Piątkowski, ul. Przedborska 27, 26-330 Żarnów**

Nawiążę kontakt z posiadaczami 486 SX/33 MHz 8 MB RAM. Posiadam gry: Tycoon, Settlers 2, Sim City, Polanie i inne. Interesują mnie gry wyścigowe, strategie, symulacje itp. **Kamil Mazurek, ul. Zielona 10, 37-464 Stalowa Wola, tel. 844-00-88 w godz. 15.00-18.00**

Nawiążę kontakt z posiadaczami A500 w celu wymiany tricków, gier, programów. Posiadam A500 z 1 MB RAM, lubię gry sportowe i strategie. Koperta + znaczek zwrotny = 100% odpowiedzi. **Paweł Klimczyk, ul. Mireckiego 21/66, 42-208 częstochowa, tel. 034-23-30-23**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500, 500+, 600. Wymienię tricki, gry. Każdy, kto napisze powinien załączyć informacje: wiek, adres, numer teletonu. Sprzedam czasopismo Amiga 8/97 - 3 zł. **Adam Pawlikowski, ul. Łyskowskiego 18a/7, 87-100 Toruń, tel. 056-645-20-87**

Zakładamy klub PC „Slash", gazetka, wymiana porad, tipsów, nie tylko dla posiadaczy najnowszych komputerów. Napisz - znaczek = 100% odpowiedzi. Czekamy na Ciebie!!! **Łukasz Siemiradzki, ul. Brukowa 2, 05-092 Łomianki**

Przydałoby Ci się trochę pieniędzy na wakacje lub sprzęt komputerowy? Jeśli tak - przyślij kopertę zwrtoną ze znaczkiem + 1 zł na ksero w celu uzyskania informacji. **Tomasz Wielgoszewski, ul. Wyszyńskiego 15b/118, 87-100 Toruń**

Nadal możesz wstąpić do klubu PSX! Planujemy wydawać gazetkę! Oferujemy pomoc w każdej sprawie. Pragniemy zrzeszyć PSX'owców z całego kraju. Znaczek zzwrotny to gwarancja odpowiedzi. **Tomasz Kazek, ul. Curie - Skłodowskiej 4/8, 58-160 Świebodzice, tel. 074-54-57-27 po godz. 21.00**

Zawsze aktualne!!! Klub komputerowy X-Project ogłasza nabór nowych członków do klubu Fire Dick PC+. Napisz swoje dane na dysku oraz dołącz znaczek. **Damian Lipski, Ogorzelnik 57, 42-320 Niegowa, tel. 090-356-105**

Jaguar Klub - poszukujesz opisu, tipsu, gry - wszystkie tytuły na CD - cena 70-250 zł. Jeśli posiadasz Atari ST to napisz - ukażał się pierwszy numer maga poświęconego Jaguarowi. **Grzegorz Ajchler, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. 033-112-655 w środy w godz. 17.00-19.40**

Nawiążę kontakt z posiadaczem komputera PC 486DX2 lub pobodnego w celu wymiany doświadczeń. **Tomasz Koczy, ul. Pukowca 33, 44-240 Żory, tel. 036-435-55-28 tylko w niedziele**

Nawiążę kontakt z Amigowcami w celu wymiany doświadczeń. **Adam Sokołowski, ul. Wólczańska 10, 16-424 Filipów**

WYMIENIĘ KUPIĘ RÓŻNE SPRZEDAM

Nawiążę kontakt z posiadaczami Sega Game Gear w celu kupna, wymiany, sprzedaży gier. Sprzedam: 27 płyt CD z demami gier oraz walkmany Thompson i Casio. Ceny do uzgodnienia. **Przemek Boniecki, ul. Kościuszki 13, 88-230 Piotrków Kujawski, tel. 054-265-45-45**

Nowo powstały klub PC Axel ogłasza nabór członków. Konkursy, gazetka dyskowa i wiele innych rzeczy. Zapraszamy! **Przemek Hubica, ul. Leszczynowa 1, 21-350 Międzyrzec, tel. 083-371-36-10 po godz. 18.00**

SPRZEDAM

Drukarkę 24 Igły star lc24-200, stan idealny za 300 zł, KickStart 37.350 do Amigi 600 50 zł.. Kartę graficzną do PC Matrox Myst IQUE 2 M8 na gwarancji za 320 zł. Pilne. **Janusz Matuszczyk, ul. Oylonga 10/4, 41-605 Świętochłowice, tel. 0601-44-88-38**

Nową konsolę Sony PlayStation, 2 kompakty, przeróbka NTSC/PAL. Cena: 650 zł. **Grzegorz Kubieniec, ul. Sławików 5a/2, 44-200 Rybnik, tel. 42-375-42**

Podręcznik do Warhammer Fantasy Roleplay - 50 zł. Numery „Magia i Miecz" od kwietnia'97 do maja'98 - 4 zł. Secret Service 49-55: 3 zł, ŚGK 9/98, 2/98, X-en 6/97, 7/97 - 2 zł. **Michał Przeklasa, ul. Techników 24/44, 55-221 Jelcz, tel. 071-18-59-38**

Amiga 1200, 10 M8 RAM, E8DX. tower, karta turbo 1230 40 MHz z koprocesorem, zasilacz 200 W, ok. 600 dysków, sampler HI-FI, mouse, klawiatura, V8S. Nowa! Gwarancja, literatura, dodatki - cena 1200 zł. **Marcin Florczak, ul. PCK 12, 06-500 Mława, tel. 023-654-25-91**

Amiga 500, 1 M8 RAM, 2 joysticki, disk box, modulator TV, zasilacz, podkładka, przełącznik DS-1 M8, 50 dyskietek. Cena 350 zł. **Leszek Bańczyk, ul. Wanlora 3a/14, 41-703 Ruda Śl. 3**

Płytę główną 486/256 Cache z procesorem AMDx86-133 + wiatraczek (225 PLN), kartę graficzną SVGA 1 M8 (60 PLN). Razem - 260 PLN. **Marek Ślusarczyk, ul. Strzetców Bytomskich 408, 41-935 Bytom, tel. 032-289-81-60**

Atari 800XE, 1 cardridge, 14 kaset, magnetofon, joystick, zasilacz. Cena 150 zł (do uzgodnienia). **Paweł Capłap, ul. Osiedle 35/2, 11-312 Sątopy, tel. 99**

PC 486DX/33 MHz, 256 kb cache, 8 M8 RAM, SVGA, Multi I/D, FDD 1.44 M8, klawiatura, obudowa desktop. Cena 310 zł. **Jacek Pałka, ul. Brzozowa 79, 13-230 Lidzbark, tel. 023-696-13-64**

Kartę radiową 20 LTRIX Radio Plus - 85 zł, Mega-Race - 20 zł, czasopisma komputerowe - wykaz po przesłaniu znaczka z kopertą. Klub PC i Amiga przyjmuje nowych członków (konkursy, tipsy i in.). **Maciej Stelmachowski, ul. Zaborowskiej 8/29, 76-200 Słupsk, tel. 059-44-44-18**

Amiga 1200, monitor kolorowy Commodore 1084ST 13", oprogramowanie, zasilacz, pokrywa, mysz, podkładka, 2 joysticki, 16 gier + 6 czystych dyskietek, literatura. Cena 1200 zł. **Kamil Witkowski, Oolany 24, 62-406 Lądek, tel. 063-41-91-51 wew.8 po godz. 20.00**

Command & Conquer: Red Alert, WarCraft II, War Wind, SWAT. Cena: 50 zł/szt. **Marcin Szymanek, ul. Nowowiejska 12, 46-073 Chruścina Op.**

Gry na PC: Dungeon Keeper - 85 zł, Constructor - 110 zł. Do każdego sprzedanego egzemplarza niespodzianka. **Tomasz Kaźmierczak, ul. Polna 9/8, 57-256 Bardo, tel. 074-171-239**

Cyrix 150+, S3Trio 64V + 2 M8, HDD 1200 M8, CD RDMx8, FDD 3,5", kieszeń na HDD, karta muzyczna (16 bit), 32 EDD RAM, płyta główna Pentium 75-200 MHz. Cena 1650 zł. **Łukasz Krzysztofik, ul. Wiśniowa 5, 56-420 Bierutów, tel. 071-31-46-916**

Grę na PC: Mortal Kombat III - 120 zł. Mogę również wymienić za Mortal Kombat Trilogy. **Marek Kuprowski, ul. Sikorskiego 7/4, 78-500 Drawsko Pom. tel. 341-70 (dzwonić tylko w niedzielę po godz. 10 rano).**

Game 8oya (pocket) - stan bardzo dobry plus 40 gier (m. in. MK 2, 3, WaveRace, Toy Story). Wszystko razem za 450 zł. Lub wymienię na PSX w dobrym stanie. **Michał Gmitrasiuk, ul. Kostromska 45/7, 97-300 Piotrków Tryb, tel. 044-648-18-37 tylko w środę, czwartek i piątek w godz. 18.00-21.00**

Akcesoria do Amigi 500: gry, moduiatory, rozszerzenie pamięci, mysz, joysticki, zasilacz. Cena do uzgodnienia. **Daniel Waldowski, ul. Olsztyńska 35, 80-734 Gdańsk, tel. 305-33-52**

Sega Saturn, 2 joypady, demo CD + 5 gier. Cena 850 zł. Amiga 600, 1 M8 RAM, mysz + 250 dyskietek. cena - 550 zł. Ceny do uzgodnienia. **Maria Królikowska, ul. Słoneczna 81g/12, 40-136 Katowice, tel. 032-580-262**

Gry na A 500: SWDS 96, 97, Sensible Golf - 10 zł oraz inne lub wymienię. Numer 32 pisma SS za 4 zł kupię. Video System za 25 zł. Wymienię lub kupię płyty Scootera!!! - na kasetach. Napisz! **Łukasz Szyposzyński, ul. Szczecińska 87/9, 78-300 Świdwin, tel. 0961-532-91**

Gry na PC: MDK (CD), Power F1 (CD), Shivers (CD). 40 zł/szt. Encyklopedia kosmosu PL (CD), encyklopedia: Ziemia we Wszechświecie (CD) - 40 zł/szt, Lets Draw - 30 zł, Nauka j. niemieckiego - 10 zł, CD RDM Sony x6 - cena do uzgodnienia. **Bartosz Prałat, ul. Orzechowa 21, 67-400 Wschowa, tel. 065-540-45-02**

Dryginały na Amigę: ABC Chemii, Cod o grosza, Język angielski, AmiTekst Pro v.2.22, Speedway Manager 2, Liga Polska Manager'96, Mentor, Forest Dumb, Skaut Kwatermaster. cena: 10 zł/szt. **Michał Szuster, ul. E. Bulgi 2B/10, 32-510 Jaworzno**

Gry na PC: Duake II, Quake + Mission Pack 1+2, Tomb Raider, Duke Nukem 3D + Plut. Pack, F-22. Dryginalne. cena gry lub zestawu 100 zł lub zamiana na gry Doom, Doom 2, Wolfestein II (PC). **Michał Wichurski, ul. Poniatowskiego 20/4, 72-200 Nowogard, tel. 0932-20-473**

GryL C & C, MK 3, Privater 2, MAX, Tomb Raider, Theme Hospital, WarCraft 2, KKND, UFD 2, Syndicate Wars, Duke Nukem 3D, Diablo, Civ 2, Heroes of Might and Magic 2 pl, Death Rally (1 CD). Razem 150 zł (PC). **Łukasz Sokołowski, ul. Grabowa 6/8, 59-300 Lubin, tel. 076-842-70-73**

Gryginał: Phantasmagoria (7 CD) - 150 zł lub zamienię na kartę gratiki 2 M8 Vlb z dopłatą lub płytę główną Pentium lub płytę 486 PC z procesorem DX4/100. **Janusz Piszczek, Pl. Wolności 1/3, 57-256 Bardo**

Gry na PC: Great Navil 8attle 4, Allied General, Entomorph, Steel Panthers 1, ThunderScape - 40 zł/szt. Cały zestaw - 150 zł. **Piotr Tadajewski, ul. Wojska Polskiego 126/6, 86-100 Świecie, tel. 0532-14-771**

Dryginały na PC-CD: Duke Nukem 3D - 60 zł, Theme Hospital - 90 zł, Z - 40 zł, C & C: red Alert - 80 zł lub wszystko razem za 250 zł + koszty wysyłki. **Paweł Słomiak, ul. Paderewskiego 37/30, 11-200 Bartoszyce, tel. 089-763-55-93 w godz. 18.00-20.00**

Gry na PC: Lwe Leon, MadDog - 30 zł, Disc World II - 60 zł, Civilization II - 40 zł, Carmageddon, Diablo - 40 zł, Encyklopedia PWN(96) - CD - 50 zł, Lords of the Realm II - 40 zł. **Remigiusz Kubiak, ul. Gliniana 31/10, 50-525 Wrocław, tel. 090-343-655**

Dryginalną grę na Nintendo 64: Turok: Łowca dinozaurów. 14 rodzajów broni, 30 różnych przeciwników, m. in. tyranozaur, bossowie, można wspinać się po skałach i pływać. Cena: 250 zł. **Adam Tomków, ul. Bierutowska 8/608, 51-317 Wrocław, tel. 345-76-69**

Gry na PC: Need for Speed 2 - 100 zł lub taniej, Mortal Kombat I - 25 zł. Kupię grę Golden Axe na PC. **Grzegorz Pazurek, ul. Pomnikowa 12/22, 47-400 Racibórz, tel. 036-415-81-89**

Dryginalne gry na PC: Skaut Kwatermaster I Suicide Speed - 20 zł/szt Atari 130 XE, magnetofon, joystocki, kasety z grami, stan idealny - 100 zł. Game8oya z grami w idealnym stanie 100 zł - kupię. **Andrzej Woźniak, ul. Rzgowska 317/22, 93-338 Łódź, tel. 042-467-045**

Gry na PC-CD: Duake 2, Tomb Raider 2. Cena 50 zł/szt. **Tomek Skubiszewski, ul. Becka 6/2, 51-672 Wrocław, tel. 071-48-54-29**

Gry na PC: Dungeon Keeper - 85 zł, Constructor - 110 zł. Do każdego sprzedanego egzemplarza niespodzianka. **Tomasz Kaźmierczak, ul. Polna 9/8, 57-256 Bardo, tel. 074-171-239**

Gry na PC: Colorado I Targhan - 10 zł/szt. Chętnie odsprzedam CD Action nr 1/98 za 12 zł oraz specjalnie ułożoną talię do Dark Eden - 35 zł. **Wojtek Ouinta, ul. Starogardzka 10/25, 81-050 Gdynia, tel. 058-663-32-57**

Gry na Segę Mega Drive: Zero Tollerance, Dungeons and Dragons, Phantasy Star II, Super Hydlide - od 45 zł. Gry na Pegasusa: Piłka Nożna, szachy, Koszykówka, Top Gun III I inne - od 15 zł. **Krzysztot Leszczyński, ul. Wysplańskiego 10/12, 81-407 Gdynia, tel. 058-622-71-57**

Gry na PC: Polanie - 50 zł, C & C: Red Alert - 100 zł, Extreme Games - 60 zł. Euro'96 - 60 zł, Destruction Derby - 50 zł, akumulator i zasilacz do G8 - 70 zł. Gry na Amigę: Syndicate - 25 zł. **Tomasz Łapucha, ul. Orzegowska 78/6, 41-907 Bytom, tel. 032-81-53-40**

Gry planszowe: Wiedeń - 12 zł, Tannenberg - 8 zł, Magiczny Miecz + Jaskinia - 20 zł, czasopisma komputerowe - 45 sztuk - 80 zł, drużynę „Krwawych 8eretów" Imperialu (7 pomalowanych figurek) - 70 zł. **Łukasz Węgrzynek, ul. Leszczynowa 17/7, 59-300 Lubin, tel. 076-844-79-17**

Action Replay II do Amigi 500 - 80 zł oraz grę do PC CD: Flying Corps - 80 zł. **Waldemar Urban, ul. Klasztorna 17/8, 86-100 Świecie n. Wisłą, tel. 0532-14-683**

Dryginalne programy na Amigę 500 1 M8 RAM: Chemia - 20 zł, Atlas Świata - 20 zł, Historia - 20 zł, NovaPaint - 15 zł I programy - dyskietka 2 zł. Koperta + znaczek = katalog. **Łukasz Kuczyński, ul. Nickla 82/4, 41-908 Bytom 8, tel. 0602-397-152 po godz. 18.00**

Sony PlayStation na gwarancji, 1 joypad, oryginalną grę, kable, instrukcję obsługi, 6 płyt z demami, czasopisma. Cena 600 zł. Commodore 64 z całym osprzętem - 50 zł. **Piotr Tokarczyk, ul. Walczaka 13a/116, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. 7326-671**

Amiga Action 3/95-7/96 z dyskietkami - 220 zł. Secret Service 1-57 - 200 zł. Tylko komplety. Stan bardzo dobry. Wysyłka pocztą wykluczona. **Zbigniew Stanisz, ul. Olszowa 8/51, 03-703 Warszawa, tel. 022-619-56-88**

Amigę CD32, joypad, 5 gier: Simon the Sorcerer, UFD, Worms, Microcosm, Fury of the Furries. Cena 300 zł!!! Amigę 600, 2 joysticki, ok. 100 dyskietek, mysz, monitor mono Philips. Cena 250-300 zł. **Łukasz Borowicz, ul. Gorczańska 22, 34-400 Nowy Targ, tel. 018-266-90-02 po godz. 18.00**

Pegasusa, 7 cardridge, 2 joypady, zasilacz, pistolet. Cena 150 zł. C-64, 25 kaset, zasilacz, magnetofon, cardridge, Biack 8ox v.4, joystick - cena 150 zł. Elektroniczny notes - 100 zł. **Okolice Ełku. Ratał Czajkowski, Świętajno 57/5, 19-411 Świętajno**

Cardridge do Segi Mega Drive pt. Mega Games 1 (3 tytuły: World Cup Italia'96, Super Hang Dn, Columns). Cena - 50 zł. **Patryk Rybiński, ul. Śniadeckich 13/9, 86-300 Grudziądz, tel. 46-340-24**

Sega Game Gear - 350 PLN + cardridge - 70 PLN/szt. Dyskietki do Atari ST 3,5" - 0,95 PLN/szt, Atari 1040 STFH + 100 dyskietek - 350 PLN. **Tadeusz Mamak, Kraków, tel. 012-367-90-66, 0602-62-27-34**

Game 8oya z trzema grami oraz Pegasusa z czterema grami. Ceny do uzgodnienia lub wymienię na Sony PSX. Dczywiście dopłacę! **Tomek Tomza, ul. Studzienne 6/11, 15-771 Białystok, tel. 085-536-571**

Sega Saturn - 500 zł, programowany dodatkowy pad - 40 zł, CD demo - 20 zł, gry: Virtua Fighter 2 - 90 zł, Tomb Raider - 80 zł, Sega Rally - 70 zł (ceny do uzgodnienia). **Marcin Zajkowski, ul. Sienkiewicza 5f/2, 74-240 Lipiany, tel. 092-641-266**

Sony PlayStation + 3 gry, 20 gier w wersji demo, magazyny PSM - cena 785 zł. Grę True Pinball - 80 zł. **Marek Pluta, ul. Polna 17, 47-400 Racibórz, tel. 036-415-93-91**

Monitor mono SVGA, 14", nowy - 150 zł. Gry: Ace Ventura, Carmageddon, FIFA 98, Worms (oryginalne) - 50 zł/szt **Artur Alszawski, ul. Słabłowicka 17/10, 54-058 Wrocław, tel. 354-058 po godz. 16.00**

Zasilacz do A500 - kwadratowa wtyczka - 50 zł, stację dysków do A500 z A1200 - 50 zł oraz gry, programy i inne akcesoria do A500 - bardzo tanio. Koperta zwrotna + znaczek = 100% odpowiedzi. **Paweł Osiński, ul. Lompy 27, 57-220 Ziębice**

Walkmana Deawoo z rewersem, przewijanie przód, tył, z gwarancją do 22.10.1998 roku. Cena: 70 zł. **Ratał Połewski, ul. Majchra 5a/5, 54-026 Wrocław, tel. 65-52-31**

150 dyskietek, rozszerzenie pamięci do 2.3 M8, joystick, nową mysz - 380 zł. Możliwość wysyłki za zaliczeniem pocztowym. **Grzegorz Opat, Ostrówek 12/3, 61-122 Poznań**

Nintendo 64, 2 joye, memory card, Rumbie Pack + gra (do wyboru), gwarancja. Cena: 1100 zł. **Jacek Grądzielewski, Os. Stare Żegrze 183/6, 61-249 Poznań, tel. 061-879-67-61**

Spolszczoną wersję gry Dungeon Keeper - 85 zł oraz grę Constructor - 110 zł. Dryginały. Polanie CD za 60 zł. **Tomasz Kaźmierczak, ul. Polna 9/8, 57-256 Bardo, tel. 074-171-239**

PlayStation (gwarancja) + chip + 3 dema - 500 zł z drugim padem analogowym + memory card z czterema grami - 850 zł + ponad 40 gazet o PlayStation - 900 zł. **Wojtek Ehrhardt, ul. Pilata 8/3, 32-600 Oświęcim, tel. 033-43-09-66 wew. 240.**

PC Pentium 133, 1,2 G8, 16 M8 RAM EDD, CD RDMx16, monitor kolorowy 15", klawiatura, mysz, na gwarancji, Cena ok. 3200 zł. **Przemysław Pyznarski, Zglerz, tel. 042-716-60-51**

OGŁOSZENIA DROBNE

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

Sprzedam Amigę CDTV z dużą ilością dyskietek (w tym programy i gry), kompaktami, wyposażeniem. Cena 400 zł. **Rafał Ardziński, ul. Kochanowskiego 8, 86-100 Świecie n/Wisłą, tel. 16-218**

PC Pentium 200 MMX, płyta główna ASUS TX97E, 32 MB SD RAM, FDD 1.44, HDD 6,4 GB, CD ROMx12 (pilot), S8 Awe 64, S3 Virge DX 2/4 MB, 3 DFX 4 MB, klawiatura, mysz. Cena - 4500 zł (gwarancja). **Marian Grzegorzek, ul. Wiejska 39, 44-246 Pawowice, tel. 036-43-17-595**

Amiga 500, 1 MB RAM, 2 joysticki, zasilacz, modulator, disk box, 110 dyskietek, mysz oraz czasopisma. Cena 260 zł. **Robert Żukowski, ul. Norwida 7/1, 96-100 Skierniewice, tel. 046-833-80-72 po godz. 16.00**

Pentium 120, 16 MB RAM, CD RDMx4, monitor 14", klawiatura, mysz, karta muzyczna, karta graficzna, SVGA, z całym oprogramowaniem - za ok. 1500 zł. **Łukasz Nowiński, Pl. Hallera 6/28, 03-464 Warszawa, tel. 618-75-42**

Amigę 1200, joypad, 3 joysticki, mysz, podkładka, okablowanie, ok. 350 dyskietek, 3 disk boxy. Cena 730 zł. **Radosław Kołodziejek, ul. Komta 34/11, 10-687 Olsztyn, tel. 089-541-83-32**

Uwaga!!! Sprzedam tanio karty do gry Star Wars (150 szt.) za ok. 50 zł oraz karty do Rage'a i kolekcjonerskie X-Men wydane w Australii. Rzadkie okazy! Lub wymienię na Warhammera Quest. **Tomek Bielecki, Aleksandrów 21, 99-307 Strzelce, tel. 042-252-11-52**

Oryginalne gry na PC: HeartLIght PC - 8 zł, Electro Body - 8 zł, Rolling Jack - 8 zł, Gear Works - 10 zł, Xenobots - 20 zł, Skaut Kwatermaster - 35 zł oraz program ETeacher 3.0 for Windows. **Piotr Szturmaj, ul. Grylińska 29, 70-806 Szczecin, tel. 091-4692-798**

Pegasusa z pistoletem, joystickiem, 7 cardridge - 80 zł. Możliwość zniżki. **Paweł Zawadzki, ul. Karłowicza 3/2, 62-510 Konin, tel. 063-44-92-96**

Gry na PC: FIFA 98, Ultimate Soccer Manager 2, The Dig, Grand Theft Auto, Machiavelli, The Prince, Kajko i Kokosz, Sołtys, UFD 2, Teenagent, Silent Service 2. Mile widziany znaczek. Gry po 15 - 90 zł. **Robert Czulda, ul. Rydza - Śmigłego 5/7, 90-336 Łódź, tel. 042-674-44-15 po godz. 15.00**

486 DX4/120, 16 MB RAM, HDD 1,6 GB, S3 Virge, Sound Blaster, CD RDM, monitor, klawiatura, mysz, programy. Cena 2500 zł. Dodam drukarkę kolorową - cena do uzgodnienia. **Kamil Tenderenda, ul. Kaszianowa 6/14, 05-860 Płochocin, tel. 022-722-52-70 po godz. 16.00**

Saturna, 2 joye, 2 gry. Cena 599 zł lub wymienię na Amigę 1200 z HD i dodatkami. **Marcin Siejkowski, ul. Kcyńska 44, 62-110 Damasławek, tel. 067-261-38-86**

Gry na Super Nintendo: Burai Fighter, Lowg-Man, Super Mario Bros, Kabuki - Duantum Fighter. Cena 25 zł/szt. **Krzysztof Żyła, ul. Księży las 11/4, 47-100 Strzelce Opolskie, tel. 077-61-95-53 po godz. 15.00**

PC 386DX, 4 MB RAM, HDD 415 MB, klawiatura, mysz, monitor - 1000 zł. **Krzysztof Kalemba, ul. Żuławska 3B, 31-436 Kraków, tel. 412-72-45**

Sony PlayStation, 12 gier, karta pamięci, kabel RGB. Konsola NTSC/PAL. Cena 1000 zł. **Monika Aleksandrowicz, ul. Żeromskiego 10, 56-420 Bierutów (woj. wrocławskie), tel. 314-69-60**

Amigę CD32 + Pro Module + stacja dysków 3,5" + koprocesor 40 MHz + klawiatura czarna Panasonic + mysz z podkładką logo Amiga - 850 zł. Możliwość negocjacji. **Grzegorz Matla, ul. Przemysława 9/61, 44-307 Wodzisław Śl.**

Gry: Theme Hospital - 100 zł, Rally Championship - 50 zł, GIA - 120 zł, Comanche - 40 zł, Drion Conspiracy - 30 zł, Panzer General - 30 zł, Aegis - 20 zł, Deus PL - 50 zł, Space Age - 30 zł, Dragon Lore - 30 zł. **Piotr Czernic, ul. Bitwy Warszawskiej 6/10, 02-362 Warszawa, tel. 823-11-54 po godz. 19.00**

Gry do Pegasusa: RoboCop 2 - 10 zł, Goal 3, Chi i Dale I i II - 15 zł, NHL 96 - 20 zł, Mortal Kombat - 20 zł, 5 in 1 - 10 zł. **Daniel Kuchta, ul. Artylerzystów 15/60, 88-190 Barcin**

SNES z grą Mario World za cenę 240 zł lub oryginalne gry na Amigę 500/600: Shadowlands - 20 zł i MIG 29M - 20 zł. **Filip Hoffmann, ul. Wrzesińska 4, 62-020 Swarzędz, tel. 8172-045**

Monitor kolorowy 14" za 100 zł, karta graficzna S12 kb - 30 zł, FIFA 96 - 50 zł, FIFA 97 - 70 zł, Phantasmagoria - 70 zł, Wing Commander - 100 zł, MK 3 - 100 zł, Microsoft Golf - 40 zł. **Andrzej Łobuński, ul. Fieldorfa 4a/7, 71-075 Szczecin, tel. 091-485-68-27**

Amiga CD32, klawiatura, joypad, joystick, mysz, 12 CD (Dragon Stone, Gloom, Liberation, UFD - Enemy Unknown, Super Street Fighter 2 Turbo, Fields of Glory, Castles 2) za 550 zł lub wymienię. **Tomasz Stoppel, ul. Libelta 13/5, 86-300 Grudziądz**

PC AMD K5 133 MHz, 16 MB RAM, SVGA 12 kb, 130 MB HDD, FDD 3,5", 5,25", klawiatura, monitor mono, mysz, zainstalowane oprogramowanie Win 95. Cena 780 zł. **Kamil Kotlarz, ul. Kawęczyńska 22/26, 03-772 Warszawa, tel. 678-76-26**

Pegasus, 2 joypady, Irzy cardridge - 100 zł. Commodore 64, zasilacz, stacja dysków drive 1541, 2 joysticki, ponad 25 gier, Final III. Cena 200 zł. **Przemysław Buczel, ul. Szprotawska 10/1, 68-100 Żagań**

A1200, ok. 150 dyskietek, disk box, dodatkowa stacja dysków, VBS, jedna kaseta, 2 joysticki, Kick Start 3.1/1,3, pokrywa na klawiaturę, okablowanie. Cena ok. 920 zł lub zamienię na IBM PC 4B6 DX4/100 lub 386 DX/30 lub lepszy. **Michał Ziopaja, ul. Kukułcza 5, 85-431 Bydgoszcz, tel. 052-3722-521**

Atari 800XL/XE z wyposażeniem i grami. Cena ok. 150 zł. Wymienię gry do Game Boya: Kirby's DreamLand 2, Batman Forever i Dennis Rozrabiaka na inne (najchętniej Soccer ub Worms). **Andrzej Knysak, Os. Pułanki 1/19, 27-400 Ostrowiec Św., tel. 047-625-492**

Dryginalną grę Ace Ventura po polsku za jedyne 59 zł. **Krzysztof Szmyt, ul. Młodzieżowa 29/17, 89-604 Chojnice, tel. 053729-53**

Gry (PC): Civilization 2, Pinball 3D - VCR, Pinball Fantasy DeLuxe, Pool Champion, Primal Rage, Terminal Velocity, WarLords 2 DeLuxe, Ishar 3, Grand Prix 2. Ze G.P. 2 - 65 zł, reszta po 40-45 zł za 1 grę. **Sławomir Oźminkowski, ul. Prądzyńskiego 50a/6, 61-528 Poznań**

Dryginalne gry na Amigę 1 MB RAM: Legion - 20 zł, Skaut - 15 zł, Kajko i Kokosz - 15 zł, Mr Tomato - 12 zł, Wacuś - 15 zł, Skarb - 15 zł, James Pond 2 - 8 zł, Lasermania 2 - 6 zł, Zombie - 5 zł, Titanic Blinky - 5 zł, Discer - 5 zł i inne. **Joanna Turban, ul. Wybrzeże Kościuszki 80/63, 37-700 Przemyśl, tel. 016-670-26-02**

Zestaw oryginalnych gier na CD: Extreme Assault, HDM&M 2, TotalMania, Monopoly, Risk, Nowy Teenagent, Battles in Time, Alien Logic, Entomorph, WarLords 2 DeLuxe - cena 450 zł (do negocjacji). **Sebastian Bujak, ul. Boh. Lenino 1d/3, 66-400 Gorzów Wlkp.**

A600, 45 gier, programy, joystick, mysz, podkładka, zasilacz lub wymienię na inną konsolę (komputer). Cena Amigi: ok. 380 zł. **Bogusław Jakóbik, Os. Chemików 10/45, 32-066 Alwernia, tel. 012-283-12-93 po godz. 18.00**

Rozszerzenie pamięci 0,5 MB do A500/500+ za 30 zł i grę Project Intercalaris za 30 zł lub zamienię na zewn. stację dysków 3,5" do A500. **Krzysztof Szymkiewicz, ul. Cmentarna 2/3, 11-400 Kętrzyn, tel. 089-752-27-52 po godz. 16.00**

Joystick z przepustnicą WingMan Extreme Digital - nie używany - 110 zł. Wymienię gry Scorched Planet (CD) i Space Hulk - Vengeance (CD) na inne (najlepiej strategie kosm. lub II wojna). **Sebastian Jańczak, ul. Wojska Polskiego 27/5, 66-235 Torzym, tel. 0683-413-971**

Płytę główną 386/40 MHz z intel, 1 MB RAM, krta graficzna Hercules; C-64, magnetofon, zasilacz, joystick, blackboxy, kasety + literatura. Ceny do uzgodnienia lub zamienię na HDD ok. 400 MB. **Grzegorz Małysiak, ul. Grunwałdzka 29a, 05-800 Pruszków**

Monitor SVGA kolor 14" Wang - 350 zł, 14" Siemens - 400 zł, 14" PS/IP I8M - 450 zł, 15" Philips - 650 zł, 17" Falco - 650 zł (ceny do negocjacji, gwarancja). **Andrzej Holman, tel. 033-18-14-18, e-mail: idna@triko4.onet.pl**

Amiga 500, 1 MB, mysz, 4 joysticki, możliwość podłączenia do telewizora, stacja dysków, ponad 100 gier i programów, łącze joy + mysz w jednym porcie. Cena 350 zł. **Jakub Żołnierek, ul. Marcelińska 83a, 60-323 Poznań, tel. 061-867-93-66**

Gry: StarCraft: 65 zł, GTA - 60 zł, Duake 2 - 60 zł, Tomb Raider 2 - 60 zł, FIFA 98 - 60 zł, Ace Ventura - 60 zł, Steel Pnthers 2 - 60 zł i wiele innych gier na PC i PSX. **Julian Hałala, Os. Zdoga 5, 34-300 Żywiec, tel. 033-61-05-54, e-mail: julianh@triko4.onet.pl**

Monitor 10B4S (14", kolor) + filtr ołowiowy Focus Plus - cena razem 400 zł. czasopisma - Magazyn Amiga (5/96, 8/97) - 2 zł/szt, PC Kurier (14, 15, 18/97) - 2 zł/szt. **Piotr Kuźniak, Al. Wyzwolenia 15/23, 42-224 Częstochowa, tel. 034-62-26-76 po godz. 20.00**

Modulator TV do A500 za 35 zł. **Łukasz Szyposzyński, ul. Szczecińska 87/9, 78-300 Świdwin, tel. 0961-532-91**

Akcesoria do Amigi 500: zasilacz z kwadratową wtyczką - 50 zł, pamięć 0,5 MB - 40 zł, FDD z A1200 (kable ma z wtyczkami do A500) - ok. 150 zł. **Paweł Osiński, ul Lompy 27, 57-220 Ziębice**

Amigę 500 z rozszerzeniem do 1 MB, ok. 50 gier, mysz sprawna. Stan dobry. Cena 300 zł. **Mateusz Walczak, ul. Iwaszkiewicza 33/3, 55,200 Oława, 071-136-331**

Pentium II 233MHz MMX, 32 MB RAM, HDD 2,5 GB, monitor 15" kolor ProView, karta muzyczna, karta graficzna, CD RDMx24 Samsung, mysz Microsoft, klawiatura, głośniki Sun 115H. Cena 4500 zł. **Piotr Gucewicz, ul. Kraszewskiego 7, 99-300 Kutno, tel. 253-30-51**

Dryginalne gry na PC: FIFA 97 - 70 zł, misje do Red Alert - Are You Ready and Alert - 30 zł, oryginelne gry na Game Boya: Asterix- 60 zł, Ghost Busters 2 - 60 zł, NBA Jam - 80 zł, Super Mario Land 3 - 80 zł. **Grzegorz Gusław, ul. Beskidzka 41/1B, 30-611 Kraków, tel. 012-655-70-35**

Dryginalne gry na PC: Ace Ventura PL - 80 zł, Podwójne Kłopoty Buda Tuckera PL - 70 zł, Ripper 6 CD - 70 zł, ToonsTruck - 80 zł. Ceny do uzgodnienia. **Agnieszka Tys, ul. Solarza 8a, 20-815 Lublin, tel. 741-41-72**

Segę Mega Drive 2, 2 joypady, pistolet, zasilacz, wgrane gry, 16 bit, możliwość podłączenia CD RDM lub zamienię na dobre gry do Amigi. Cena 80 zł. Nawiążę kontakt z Amigowcami. **Mariusz Szagała, ul. Słoneczna 5/2, 82-540 Susz, tel. 055-27-87-182**

Dryginalną grę na PC BloodWings (niestety bez pudełka) - 15 zł lub wymienię na inną grę na PC. **Paweł Mitrowski, Al. Jerozolimskie 42/158, 00-024 Warszawa, tel. 0827-11-67**

Dryginalne gry na PC: FIFA 97, USNF 97, Long Bow. Cena: 80 zł/szt. **Tomasz Myśliwski, Os. Łokietka 1/161, 61-616 Poznań, tel. 061-822-75-13 wieczorem**

Grę na N64: Doom 64, Mario 64. Cena 230 zł oraz 160 zł lub wymienię na inne. Nawiążę kontakt z posiadaczami N64. **Dariusz Pawłuczuk, Bohukały 51, 21-507 Bohukały, tel. 0376-17-17**

Dryginalną grę KK'N'D - stan bardzo dobry - 85 zł plus przy zakupie gra elektroniczna TETRIS oraz 2 książki o wartości 37 zł gratis! Grę na Amigę Wing Commander - 20 zł, możliwość sprzedaży za zaliczeniem pocztowym. **Tomasz Lomnic, ul. Jarowa 7a/9, 83-110 Tczew, tel. 069-33-79-46, e-mail: lajmen@kki.net.pl - w temacie pisać: „Do Tomka"**

Gry do Game Boya: Zool, Street Fighter II, Soccer, Probotector II za 50 zł każda lub wymienię którąś na NBA Jam. **Hubert Gierczuk, ul. Sportowa 5/19, 89-604 Chojnice, tel. 0531-76628**

Gry na PSX: Final Fantasy 7 - 155 zł, FIFA 98 - 130 zł, Hercules - 135 zł, Tomb Raider 2 - 120 zł, Pandemonium 2 - 130 zł, Fighting Force - 100 zł, Crash Bandicoot 2 - 130 zł, Hexen 2 - 120 zł, NBA 98 - 120 zł. **Marek Ostrowski, tel. 0602-382-066**

Konsolę Sony PSX nową, przerobione wyposażenie podstawowe, pad, dysk demo, komplet kabli - 690 zł, akcesoria: pad Sony - od 50 zł, kabel RGB - 50 zł, Memory Card - 60 zł - także wysyłkowo. **Marcin Wołoszka, ul. Wiejska 5/3, 57-330 Szczytna, tel. 074-68-40-97**

Gry na A500: UFD - 25 zł, MoonStone - 20 zł, K240 - 15 zł, Fighter Bomber - B zł, War Zone - 4 zł, Data Girl (przygodówka od 18 lat) - 15 zł. **Paweł Gromadowski, ul. 20 Straconych 18, 32-340 Wolbrom**

Amiga 600, zasilacz, joystick, mysz, kabel antenowy, disk box, 60 dyskietek, mouse pad, literatura - cena 350 zł, Commodore 64, stacja dysków 1541II, kasety, 70 dyskietek, zasilacz, magnetofon - cena 200 zł. **Piotr Wolniewicz, Wierzbięcice, 61-547 Poznań, tel. 061-833-05-96**

Gry na PSX: Tekken 2, Crash Bandicoot, Crypt, Killer Loaded, Re-Loaded, Agent Armstrong. Nowe, cena 95 zł. **Paweł Michalski, Os. Konstytucji 3 Maja 26/3, 63-200 Jarocin, tel. 0602-662-563**

Tanio oryginalne gry na PC: Hexen II - 110 zł, Dungeon Keeper PL - 90 zł. Cena może ulec zmianie. **Marcin Owczarek, ul. Folwarczna 40, 44-230 czerwionka, tel. 032-236-71-46**

Amiga CD32, ProModule, 89 MB FAST, stacja 5,25", 180 dyskietek 3,5" + 90 dyskietek 5.25", 2 joypady, 2 joysticki, mysz, disk box. Cena 800 zł. **Daniel Szymański, ul. Szkolna 4, 96-500 Sochaczew**

Sony PSX (PAL/NTSC) 2 joypady, kabel RGB, 1 Demo, 21 CD, 6 Neo+2 PSX Extreme. Cena 1500 zł. **Szymon Burchardt, ul. Bartosza Głowackiego 8/46, 85-717 Bydgoszcz, (0-52)342-73-07**

ZAPRENUMERUJ

Świat Gier Komputerowych

Prenumerata półroczna
w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- **oszczędzisz pieniądze!**
- **oszczędzisz czas!**
- **nie przegapisz żadnego numeru!**

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

ulica

kod pocztowy ..... miejscowość

telefon, fax

UWAGI

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97 ☐ 10/97 ☐

4/97 ☐ 11/97 ☐

5/97 ☐ 12/97 ☐

6/97 ☐ CD 1/96 ŚGK ☐

7/97 ☐

8/97 ☐

9/97 ☐

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97 ☐ 10/97 ☐

4/97 ☐ 11/97 ☐

5/97 ☐ 12/97 ☐

6/97 ☐ CD 1/96 ŚGK ☐

7/97 ☐

8/97 ☐

9/97 ☐

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97 ☐ 10/97 ☐

4/97 ☐ 11/97 ☐

5/97 ☐ 12/97 ☐

6/97 ☐ CD 1/96 ŚGK ☐

7/97 ☐

8/97 ☐

9/97 ☐

ARCHIWALNE NUMERY

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi 3.50 zł, natomiast CD-ŚGK 9,60 zł

Aby złożyć zamówienie należy CZYTELNIE wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

ILOŚĆ EGZEMPLARZY ARCHIWALNYCH JEST OGRANICZONA.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

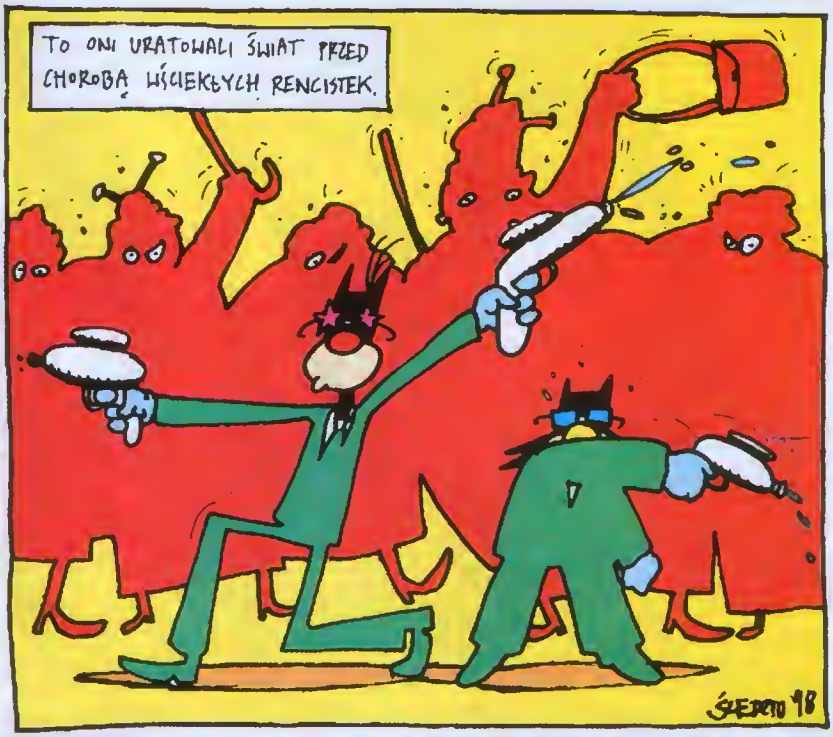
UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

FACECI W ZIELENI

OTO ONI. NIEWIELU WIE O ICH ISTNIENIU.
FACECI W ZIELENI!

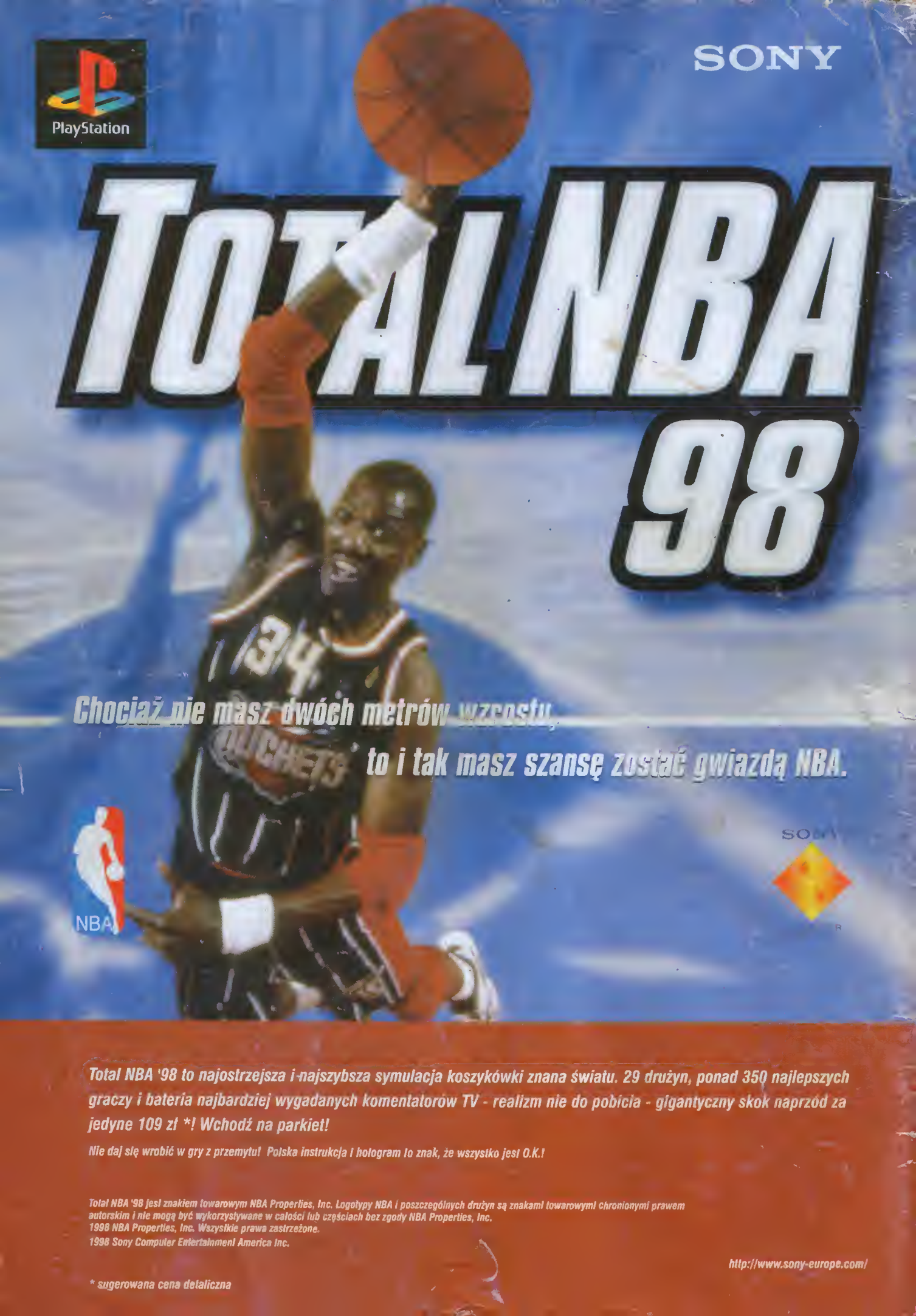
TO ONI URATOWALI ŚWIAT PRZED CHOROBĄ WŚCIEKŁYCH RENCISTEK.



I PRZESZKODZILI GUMOWYM KURCZAKOM, PRAGNĄCYM OPANOWAĆ POLSKI RZĄD.

DOPROWADZILI TAKŻE DO ARESZTOWANIA PRUSZKOWSKIEGO GANGU PIRATÓW KOMPUTEROWYCH.

AŻ DZIW BIERZE, ŻE ZNAJDUJĄ CZAS NA PROWADZENIE NIEWIELKIEJ, PRYWATNEJ FIRMY.



*Total NBA '98 to najostrzejsza i najszybsza symulacja koszykówki znana światu. 29 drużyn, ponad 350 najlepszych graczy i bateria najbardziej wygadanych komentatorów TV - realizm nie do pobicia - gigantyczny skok naprzód za jedyne 109 zł *! Wchodź na parkiet!*

Nie daj się wrobić w gry z przemytu! Polska instrukcja i hologram to znak, że wszystko jest O.K.!

Total NBA '98 jest znakiem towarowym NBA Properties, Inc. Logotypy NBA i poszczególnych drużyn są znakami towarowymi chronionymi prawem autorskim i nie mogą być wykorzystywane w całości lub częściach bez zgody NBA Properties, Inc.
1998 NBA Properties, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
1998 Sony Computer Entertainment America Inc.

http://www.sony-europe.com/

** sugerowana cena detaliczna*